





ISBN 7-80673-135-0
I·077 定价：10.00 元（上、下册）

电脑游戏秘技攻略口袋书

月光宝盒

YUEGUANGBAOHE

冒险游戏篇（下）

张丽君 池凤玲 杨 平 编著

花山文艺出版社

图书在版编目(CIP)数据

月光宝盒．冒险游戏篇/张丽君，池风玲，杨平编著．—石家庄：花山文艺出版社，2001
(电脑游戏秘技攻略口袋书)
ISBN 7-80673-135-0

Ⅰ．月… Ⅱ．①张…②池…③杨… Ⅲ．游戏—应用程序 Ⅳ．G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 091664 号

电脑游戏秘技攻略口袋书
月光宝盒
冒险游戏篇(上)(下)
张丽君 池风玲 杨平 编著

责任编辑：刘红哲　　**装帧设计**：赵建 小明
题图设计：叶军 王晨
美术编辑：赵小明　　**责任校对**：齐欣

出版发行：花山文艺出版社(河北省石家庄市和平西路新文里 8 号)

网 址：http：www.hspul.com
E-mail：hswycbs@ heinfo.net

印 刷：河北新华印刷二厂(石家庄市石栾路 45 号)

经 销：新华书店

880×1230 1/64 5.75 印张 181 千字 2002 年 1 月第 1 版
2002 年 1 月第 1 次印刷 印数：1—3000 定价：10.00 元
ISBN 7-80673-135-0/I·077
(全二册)

目 录

黑暗之刃 Blade of Darkness

Codemasters代理Rebel Act公司负责制作的《Blade of Darkness》是一套第三人称的冒险动作游戏。玩家可以在游戏中从骑士（Sargon）、矮人（Nagflar）、亚马逊人（Zoe）及野蛮人（Tukaram）这四个种族中选择其一，展开不同的故事，目的是找寻曾经打倒过恶魔的Sacred Sword，并彻底消除黑暗，恢复世界和平。游戏提供的四种角色除特性、性格和专长不同外，不同人物也会影响游戏日后的发展，玩家所选择的人物不同，游戏关卡的进行顺序不同，游戏的情节发展也会有所不同。

各角色特色说明

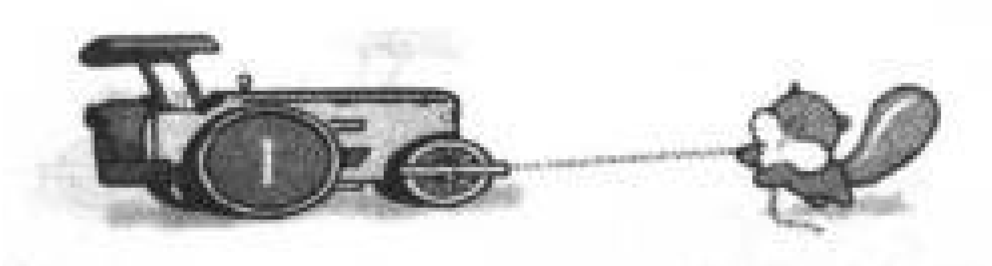
骑士(Sargon)

说明：是中庸的人物，骑士不容易疲劳，武器具有中等的破坏力，不错的进攻和防御技能。单手刀和盾牌组合正是角色的特长。

生命值：100　攻击力：1　防守力：1

年龄：40　身高：180cm　体重：78kg

特长：单手持剑单手持盾。







矮人(Nagflar)

说明：惯用巨斧，力量也是四角色之最，但动作比较起其他角色来说比较迟缓，容易疲累也是矮人的一项弱点。

生命值：120　　攻击力：2　　防守力：1

年龄：153　　身高：160cm　　体重：80kg

特长：单手持斧单手持盾。

亚马逊人（Zoe）

说明：动作最迅速敏捷，力量就不及矮人或野蛮人了。不利作战于敌人多的情况，擅长远程攻击及单打独斗。

生命值：60　　攻击力：1　　防守力：0

年龄：19　　身高：170cm　　体重：58kg

特长：用矛刺。

野蛮人(Tukaram)

说明：这角色可以使用双手刀，也就因为双手持刀,Tukaram 无法拿着盾牌，防守能力较弱。

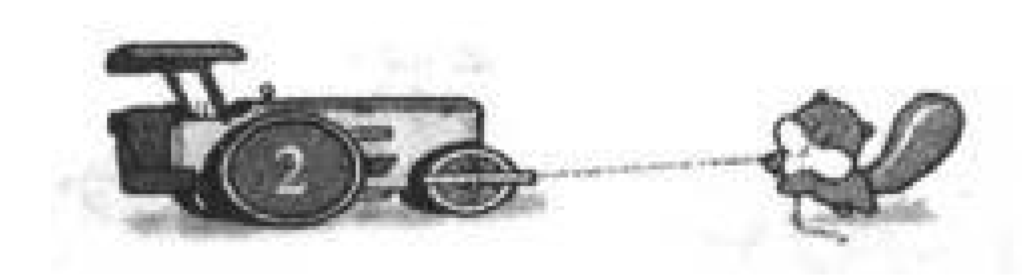
生命值：80　　攻击力：2　　防守力：0

年龄：25　　身高：225cm　　体重：130kg

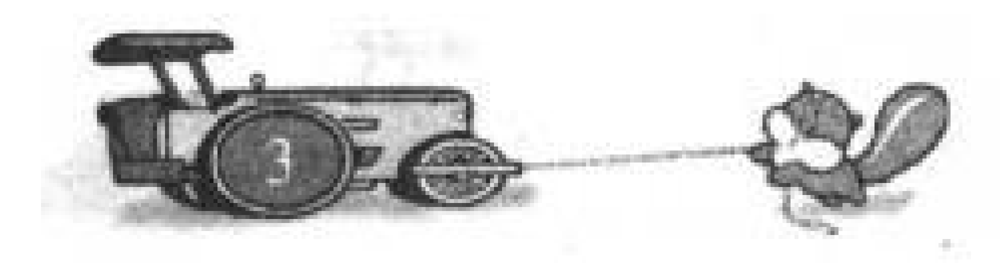
特长：双手持剑或双手持斧。

第一关 The Lost City of Marakamda

此关开始时先在城内四周的草地上游走(此城



是由一个主建筑再加上四周四个金字塔组成)，同时，消灭全部怪物，之后，需要从四个金字塔的底部激活机关(石形按键)，将木柱降下，按完四个机关石，便可解除木柱后的门。设法找到水池的所在，进入后向右行，过桥后再左行，不久，看到岔路，走反V形门并沿路直走，来到一岔路，在左方见一水池，跳进池中，走进桥底洞内，沿路进入地窖，一直沿路走(小心地上有一个陷阱)，不久，有动画显示你身处一个井的底部，从井的左方沿路上去(贴墙行走)，右面可见到窗外的井被电网围着，左面室内地面有些坑道，在中间暗处的地方有一个开关，激活它后便可用水将井内另一个开关激活。沿路继续前进，不久，向右转，通过一个喷火机关，然后对付一只有60HP的怪物，击败他会得到一只钥匙，利用钥匙把右方的门打开(门后左面可找到武器Boathook)，右方有一开关，激活后便可将井中另一个开关激活。现在，井旁的电网已关闭，利用窗台跳到室外角落，跳入井中平台取Well Key。顺势跳进井底，再爬上缺口，向右前进，然后，把Well Lock门打开，沿路前进(快跑通过一条桥)，走到末端，上楼梯后会在房间内发现一棺木，推开棺木上方石板，一只恶魔被释放了出来，屋外的坟场立即多了一批骷骨兵。打倒所有





骷髅兵，进入左方有火光的房间，激活开关，将之前石棺的石室内被三条铁柱横封着的门打开，打破雕刻了的石板，可发现隐藏地点(找到了弓和箭)。回到石室后，进入已开启的三条铁柱横封着的门内，走到一条岔路，沿路走左面，上楼梯，沿路至末端房中拿取Temple Key和Spear。到岔路另一端，利用钥匙将Temple Lock打开，然后，和之前释放的恶魔战斗(尽量避开它喷的火)，用Spear成功攻击它三至四次，便可消灭它。之后拾取地上的蓝色的圣书，便完成第一关。

第二关 Fortress of Tell Halaf

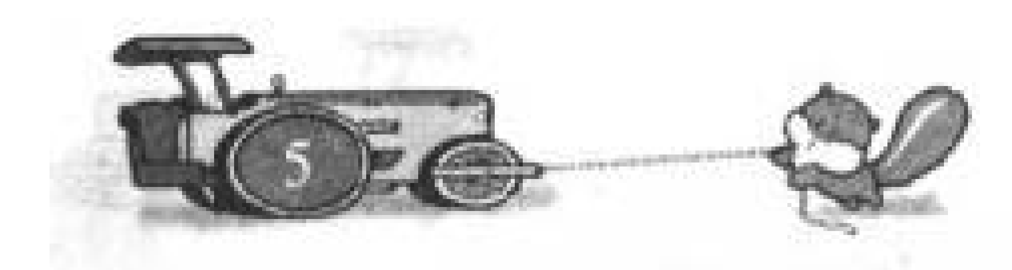
城堡分为外围、内围和主建筑。外围由八座小塔组成，每组由两座小塔合成(1、2; 3、4; 5、6; 7、8游戏中可见到)，小塔中间二楼都有道路相通。玩家要走的路线是：从小塔一开始，顺时针方向走到八。玩家开始的位置是在巨石旁，向左面走，走进小塔内，沿楼梯至二楼，通过二楼的信道至另一小塔，然后，回到地面，通过走道到另一小塔，重复此方法，直至走到第七座和第八座小塔的位置。接着，抵达小塔七和八之间的信道，看到的破门就是可以进入内围的路。进入内围后，下楼梯到地面，沿路逆时针方向行走，走上楼梯，激活开关，





打开闸门，走完一圈，消灭掉路上所有的怪物。从内圈另一边的楼梯爬上去，跳到外墙侧边行走，走至闸门后方，爬进去，便可得到Duke's Bedroom Key。取得Duke's Bedroom Key之后，回地面，从主建筑的正门进入，而主建筑共有五层，每层由一两只怪物把守，消灭怪物便可到下一层。一直沿路走到顶楼，杀掉一只800HP的怪物，便可用刚才得到的钥匙开启Duke's Bedroom的门。在房内木箱旁找到一暗门开关，打开暗门，便可经由升降机关到最底层的大厅。一名垂死的士兵交给你一把钥匙，并请求玩家救他的主人。走回大门的右方信道，利用钥匙开门后，Rune出现，走入电梯并激活开关下降，沿路走出瀑布便完成这关(有一个Rune的标记在走道末端的左方，激活后可进内取得Rune)。

Rune之取得方法：如果玩家是最后才返回地图收集Rune的，这关有点不同。在石球的地方开始，面向石球，然后向右面一直走，沿路走到一条小河，在流水的尽头处会有一条瀑布，进入里面，进去后便发现有Rune字样的机关石柱，推入后便可打开暗门。进入暗门后便可轻易地拿到Rune。出来时才是考验所在，有巨型转刀和喷火的机关等着玩家，坑道刚好一个人的高度，先存盘再多试



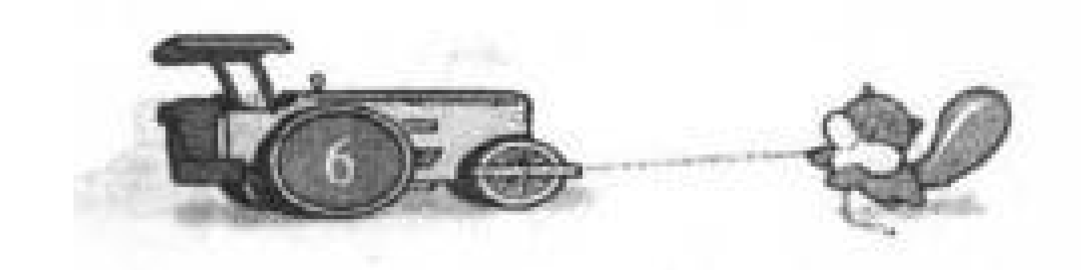


第三关 Mines of Kelbegan

开始时，先跳过二处断崖，爬上斜坡，引巨石滚下，以免被压死。沿路走上去，通过左方桥梁，直到一山洞出口，跳下去，左方另一巨石滚下，待巨石通过后，向右前方沿路前进，通过半空的轨道后，走上斜坡，前方又有另一怪物(注意：桥上不同颜色的地方会下陷)，消灭怪物后左转(桥会有落石)，沿山路走上去，消灭一只怪物，取得铁钥匙(桥上有怪物在放箭)，利用它打开门进入隧道，不停向前走，至末端，打破箱子才可出去。左面末端，玩家可看见墙上有三个放Gem的空位，要集齐红、蓝、绿三粒宝石。先找绿宝石和蓝宝石，最后才找红宝石。

1、蓝宝石Blue Gem：先到左面建筑右边的路上，走到尽头，有一小怪物吃掉了蓝宝石Blue Gem，这里山洞呈环状，先跳到右面，直到见到那小怪物和其余两只怪物，一起消灭它们后，便可拿取蓝宝石Blue Gem，然后跳下，使用Iron Key铁钥匙开门离开。

2、绿宝石Green Gem：在左面建筑左边的路上，一进去，小心走桥会下陷，冲过去后，用升降

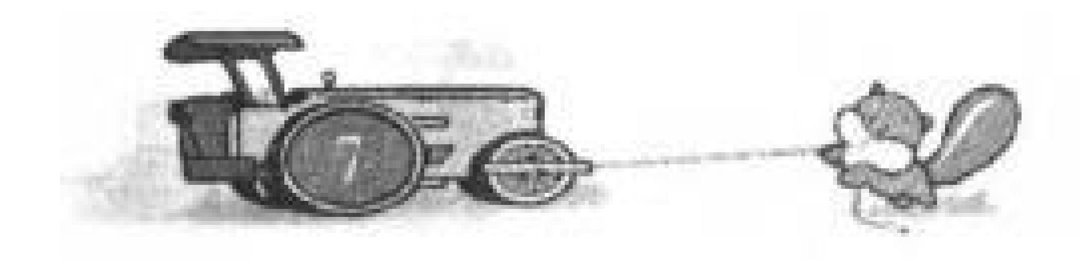


机关下一层，沿轨道前进，沿路走到一个大缺口后，跳过缺口，在山洞前从左方跳下去，Rune出现，接着，转左来到另一缺口，快跑跳过去。通过一段信道，在一有破缝的门前右方有一楼梯，跳下去后，打败一群小怪物即可拾起地上的绿宝石Green Gem。

3、红宝石Red Gem：从最右面的建筑进入，利用升降机关降到地面，找到一山洞，进去打败数只蜘蛛，拿右面的Power Potion，到前方跳上石级，沿路走，跳过断崖，转弯后遇到一个更大的断崖，利用侧边一步一步跳到对面。爬上楼梯便看见红宝石Red Gem，打败三只怪物后取得宝石。接着，跳上右面的信道，打破一道门，可找到武器Sabiazo，激活尽头的开关，打开中间的门离开。

将三颗宝石Gem放进适当的位置后，玩家将被送到一个地窖(和一只有520HP的怪物决斗)，只要两次跳进发光的地洞便可以继续前进了。此关完成。

Rune之取得方法：经过长长的隧道后，抵达有大缺口的桥，搭电梯到下层有路轨的地方，沿路转过去后，遇到一个更大的缺口，跳过去后抵达一个山洞，里面有怪兽的雕刻石门。从山洞前的右方跳下去，跳到最底，打破一扇木门，进入充满绿色

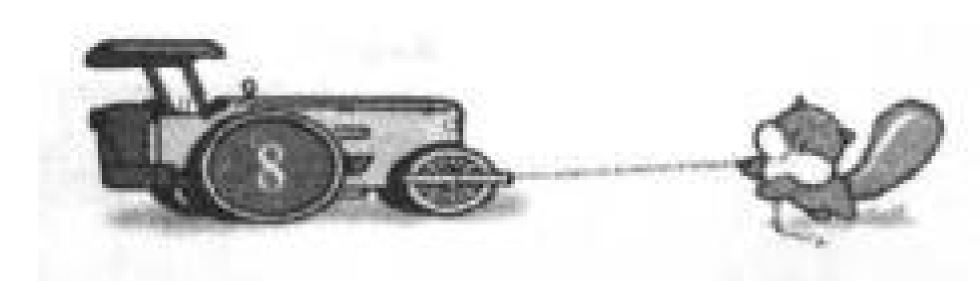


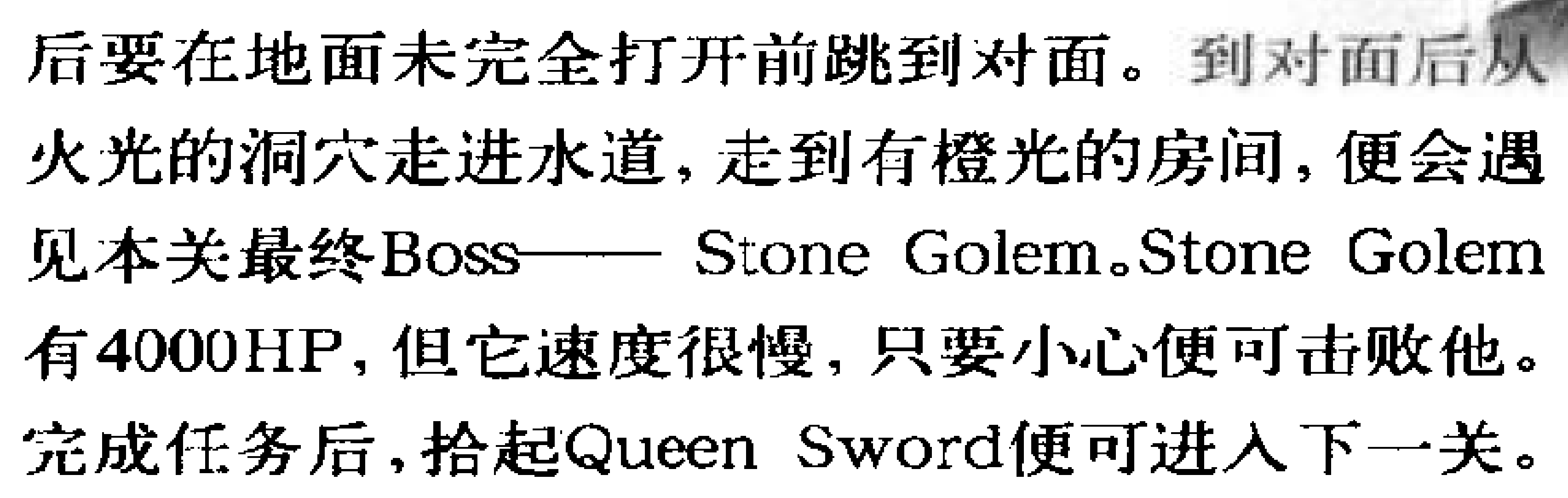


毒液的地方。这里，毒液会不断流出，须爬上前面的巨石，爬到最高处，便可拿到Rune。

第四关 Tombs of Ephyra

首先，由侧边的石堆跳上二楼，激活开关，出去，再利用楼梯回地面。看见被Iron Lock锁着的地方，沿右边的路转左，进入前方的塔内，在塔的第三层有个洞，可跳下去进入一个锁着的房间，里面可拿取Way of Armina和Iron Key，利用门侧机关开门便可出去。回到Iron Lock锁着的地方，开Iron Lock后，沿路走到尽头，再跳下去，发现另一处被Graveyard Lock锁着，转身，利用楼梯到城堡的二楼，再向前走(注意：有两个骸骨的房间的墙可以打破，进入秘密地点)。然后回到之前楼梯时的位置，向左行，消灭二楼所有怪物后，到三楼，利用断了的木板走到另一边的房间内，取得Graveyard Key。回去打开Graveyard Lock，进入房间后(有很多骷骨兵要消灭)，走到石棺和Skeleton King决斗。消灭Skeleton King后出去，从前方的开关开闸，进入左方的神殿，将从Skeleton King取得的Fetish像放入女神背后，由门旁边的楼梯上二楼，激活两边的开关，由神像旁的楼梯沿路下地窖。地窖两边放了两套盔甲怪物Armor，在右面的盔甲怪物 Armor有机关，激活



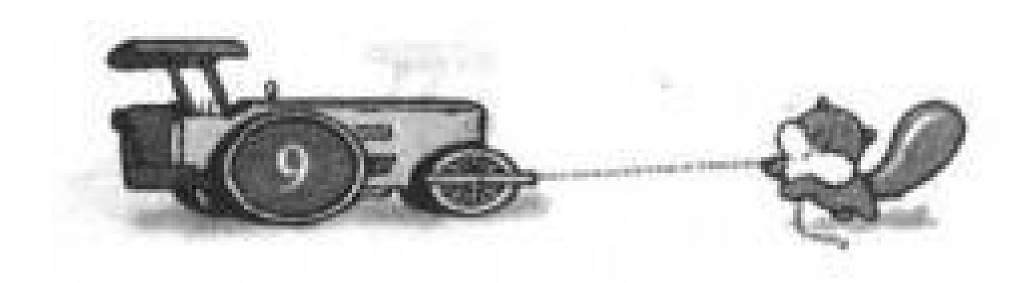


后要在地面未完全打开前跳到对面。到对面后从火光的洞穴走进水道，走到有橙光的房间，便会遇见本关最终Boss—— Stone Golem。Stone Golem有4000HP，但它速度很慢，只要小心便可击败他。完成任务后，拾起Queen Sword便可进入下一关。

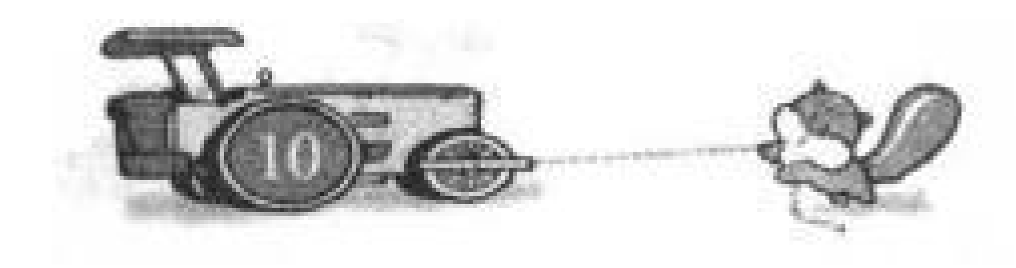
Rune之取得方法 通过开始时左方锁着的门，进入有很多坟墓的墓园，那里有个房子就是Skeleton King的地方。打完Skeleton King，看到石棺上面有个Rune的符号，那是机关石，要用箭射向它，之后，前方的隐藏机关门便会打开。进入机关后，通过数条楼梯，走到大楼梯时便要小心，那是个机关，有一个巨大的火球不断在摆动，要利用时机走到对面，注意，中间有一个空位可以闪避。取得Rune后，那火球就不会再动。

第五关 Island of Karum

沿路走，通过所有自动打开的门，进入降下的吊桥后，先到左面上楼梯，消灭骷骨弓箭手，回到城门，往右方走，通过高台广场上楼梯，二楼有一锁上的门Lock，沿路前进到尽头，拿到Iron Key铁钥匙后，先回去开了锁，回到城门左面二楼，从下方有走道的位置可跳下去(那是被木门隔着的另一面)。沿路到前方左面的建筑物，消灭所有怪物



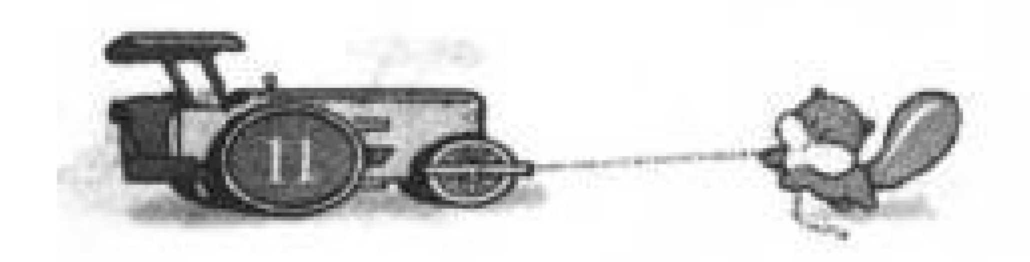
后，回到地面的Iron Lock大门开门，打开房内中间的开关，开门出去，由右边楼梯上去，这里正是刚才用Lock开的地方，从Lock开的楼梯沿路走到三楼平台，末端可跳到一木梁上，再跳入一间锁着的房间(中间有个火炉的房间)，房间内有个开关，可打开另一房间，内有怪物 Medium Armor，破门出去后，便可从地上正方形的缺口跳出去(三个正方形的缺口任选其一)。穿过水道左面，有一扇门要Dungeon Key才可打开，沿路继续前进到有熔岩的地方，熔岩下方是一个秘密地点，激活柱上的开关两次，熔岩便会流走，跳下去激活Rune的标志，进去可得知Rune和圣剑的秘密，同时，也可得到Power Potion。而Dungeon Key在熔岩房间窗外，那里的拱门旁又有一向下楼梯，沿路走到最底部，在一水道里消灭数只怪物，Dungeon Key就在石桌上取得，从另一门离开，可抵达Dungeon Lock的位置。进入Dungeon后，爬上中间的超长螺旋楼梯，二楼是地面，三楼可激活开关到对面建筑物，而五楼要有Tower Key才可进入。先到四楼，在侧边利用开关打开两边信道，然后跳到中间大厅里消灭怪物，取得Tower Key后，回去开五楼Tower Lock，进去拿火把视察四周，那里有两条螺旋楼梯，无论玩家走哪一条，都可以



到最高处，到有橙光的房间打倒怪物，再通过圆形大厅，便要与Boss Vampire决战(Vampire有三绝招：1.攻击时会吸收玩家HP点补充给自己； 2.他的盾可将玩家的攻击反射给玩家； 3.他能在被攻击的瞬间转移到玩家背后)，玩家首先要破坏他的盾，利用F1观看武器系统红色Combo，可打碎他的盾，接着，要闪躲他的攻击，快跑到远处，待他走过来(利用药水可补充HP)，再作攻击。打败他后，他会乘龙逃跑，此关结束。

第六关 Oasis of Nejeb

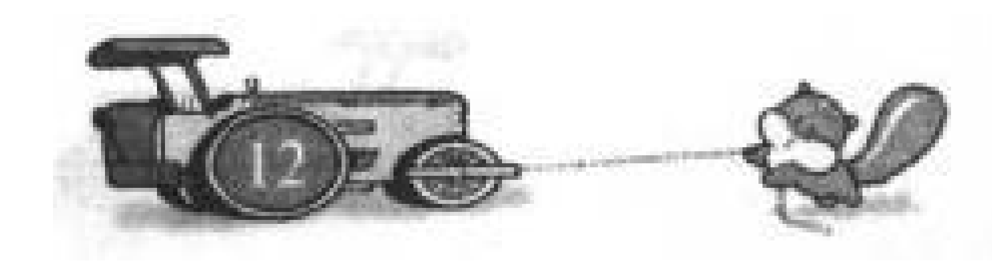
开始时在中央有小水井的广场，向右后方走，到水池向浅水处走，那里有条向下的斜坡。下斜坡转弯，见到Golem Lock，转右，经过狭窄的巷子，利用屋檐底跳上有石柱的地方。之后，前面和右面有两条路(不要走右边，否则会困死在机关)，向前方走，通过有怪兽射箭的广场到达另一边，上楼梯，打开闸门，向左方见到Atysi Lock。而Atysi Lock的右方石柱可被破坏，穿过去打开Lock，到插着剑的水池中。有只Stone Golem走出来，打倒它便得到Golem Key。回去把Golem Lock打开。穿过信道沿路经过一处中庭上楼梯，便可找到Jara Key。打开Lever进入水道消灭一些怪物后，





沿路走上圆形的楼梯，台上有一Key。此时，所有门突然关上，机关放出冷冻气体，迅速拿取台上的Atysi Lock，用Jara Key开门离开，否则，HP会全被扣掉。返回Atysi Lock，把门打开，抵达一个广场，木箱后有一面假墙，假墙右方柱子可拿到Power Potion。破坏假墙进入，沿路下楼梯，抵达有分支路的地方，左面要跳下去，右面是一个缺口。走左面，跳下去后，坐升降台上去，把开关激活，将广场上的门打开。进入那巨门，去前面神殿，尽头可拿取Rune（但会失去之后一段路程，玩家要拿Rune还是继续走下面这条路，请自己选择。进入便不能再回头)。顺序踏在六块石板上，得到Lum Key，将门打，Stone Golem走出来，消灭它后，依刚才的次序再次踏石板，Lum Lock后的门会因此打开，利用中间的横梁一级一级跳下去，接着，和怪物战斗。通过山路后，再经过石桥抵达最后的神殿(左方有一条路可绕过神殿后方，可以拿到不少物品)，进入神殿，打倒四只骷骨，接着，到GraveStone上推动石板，此时，Vampire跑出来，再次和Vampire战斗。

Rune之取得方法：先在画面开始的左方走，通过Atysi Lock，房内有条向下的楼梯，通过广场会经由分支路通往两处地方。分支路右面是个



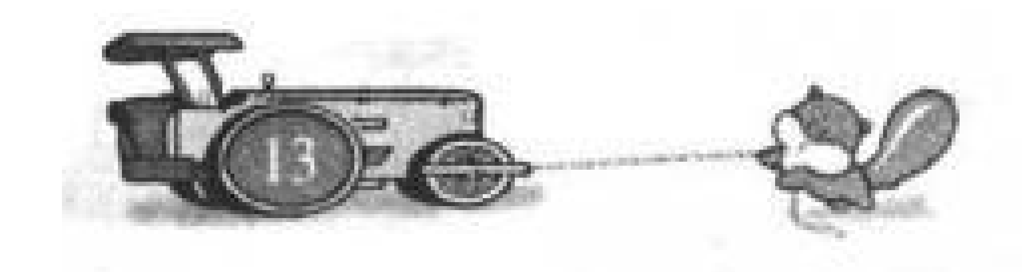
缺口，左面是从高处跳下去，走左面之后，会走到有一袋箭及一个Lever的位置，激活Lever便有一道高门打开。进入后，在末端上方处见到Rune的机关石，用箭射它，门会打开。进入门后，站到中央的台上，墙两边的恶魔双眼开始充电，玩家在限定时间内，站在中央一次用箭射入四边的机关石(注意：必须要在第一次站上去时立即射出那四支箭)，否则，时间到后会被电死，完成后便可入房取 Rune。

第七关 The Forge of Xsathra

这关到处充满了岩浆和致命陷阱。进入神殿，穿过两个满是图案的大厅，利用中间断开的裂缝跳下去，使用开关打开旁边的门。沿路走过桥后再走下塔，利用一凸出的位置，跳到对面一道门(里面有 Dwarf Medium Armor 和 Fire Bo)内。走到塔底一条断桥，跳过去，沿路走，再跳过有熔岩的大裂缝，激活两块机关石，把门打开。消灭怪物后，来到另一座塔，塔上共有三个出口。

第一个可拿Crown：掉入下陷的地面，在尽头激活开关，令岩浆上升，回去跳上上升中的石头上，拿到 Crown 后从侧边跳回桥上。

第二个出口可拿到 Fire Sword：要跳过一条

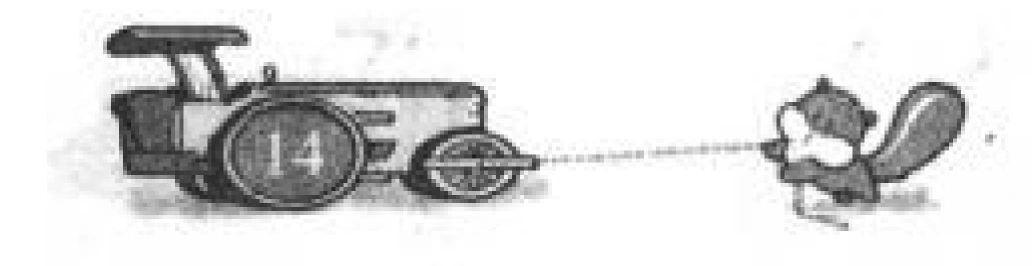


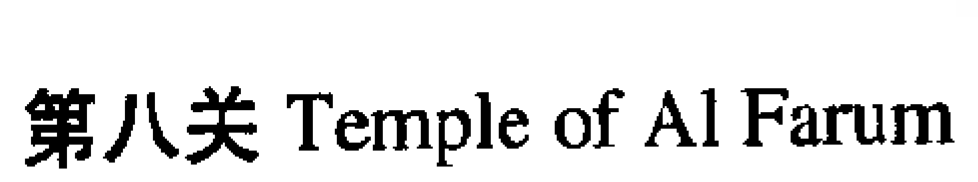


断开的桥去对面的房间，房内可拿到Fire Sword。

第三个出口即塔顶可拿到Tower Key：从塔顶到对面，再跳入右边的角斗场，打倒一堆怪物后得到Tower Key，打开Tower Lock到另一座塔。

进入另一座塔，打倒一些怪物，再下塔过桥来到有很多喷火石像的地方，避开喷出来的火，沿路前进，打倒最前面的怪物，可得到Key钥匙(有把Great Fire Sword在此塔的塔底)，继续前进，到达左面一高墙处，从较低的地方爬上墙，在尽头跳到平台上，入房把开关打开，激活对面的门。跳过去对付一堆怪物，打倒怪物得到Store Key，回到楼梯处上楼梯，利用机关升到下一层。在左方可用Store Key入内，找到怪物Heavy Armor，从右方三块大石处离开。但进入另一房间便要同时对付两只怪物，当两只怪物都死后，门会自动打开，沿路走到塔顶，跳过断路，回过头发现可以拿到Power Potion。走前面的路，打倒一批怪物，走至一桥上，打倒怪物，取得Dungeon Key。沿吊在半空的信道走到尽头，跳过去，打开Dungeon Lock，消灭三只怪物后，进入一座神殿(与两只喷火怪物战斗)，台上放着Fire Axe。沿路继续走，上至一黑色高台，最终，与Boss—Fire Golem战斗。此关完成，可获得Black Gem。





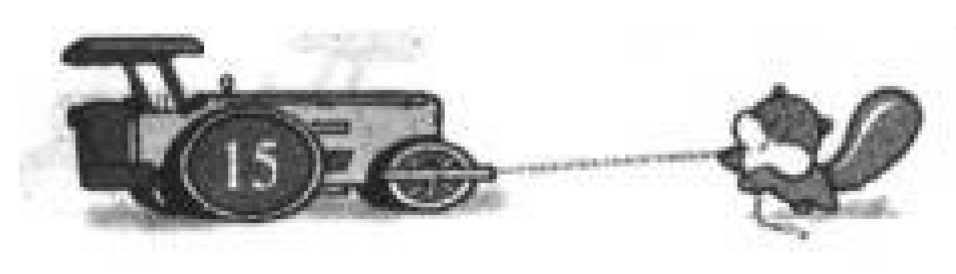
第八关 Temple of Al Farum

这关主城的地理呈长方形，大致可分为前、中、后三部分。前部分进入口处有Stone Golem藏身，两旁有水和火两个房间。中间是最后才进入的大神殿，侧边有三个绿色石碑Oracle。后方是一个凹下的区域。开始时要走很长的山路，首先的任务是将两间房中的水和火带到Oracle旁的祭坛。

火次序：在城后方跳过凹下区域到左边的走廊(拿火把的走廊，中间被两道铁闸阻隔了，可跳过去打开)，在尽头可找到一些未点燃的火把，将Sacred Fire点燃到Fire Oracle上。火把这面有一堵假墙，走廊另一端右方则有两堵假墙可打破。

水次序：在城后方右面的塔内，可找到一个Empty Bottle，将Sacred Water带到Water Oracle上。

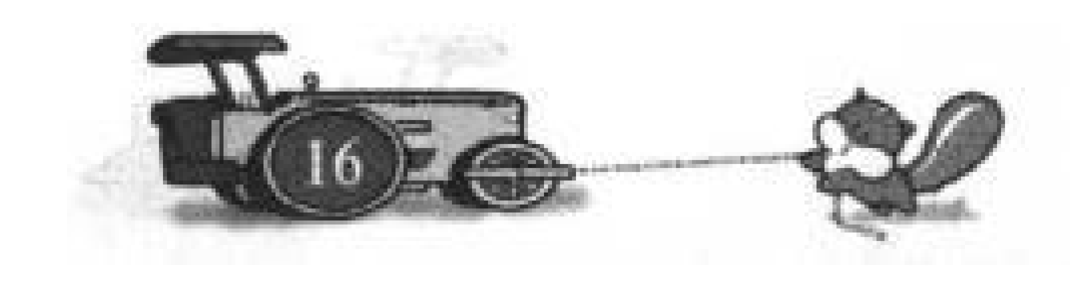
回到城Door Oracle，右方建筑已开门，有两只怪物走出来。进入后，将里面一只怪物消灭，取得Palace Key。走到出口旁的Palace Lock，右方的路可通往有彩色墙的房间，但需要Crypt Key。先沿路向前走，上楼梯后在阁楼走到尽头，转向右，打开Lever出去，可到达前方有Golem藏身的房子二楼。从房间的洞望见下面有把钥匙，跳下去拿起Crypt Key，而Stone Golem也开始来





攻击。打败Stone Golem后，回到Palace Lock左方的房间，打开Crypt Lock。进入Crypt后，拿起门旁一火把，下楼梯后将会完全漆黑(先点燃火把)，沿路玩家要点燃墙边所有的火把，走到尽头有光源的地方，是一个机关，快速激活身后的机关石，打开向下的楼梯，拿取Staff插在Door Oracle的洞上，中间大殿的门便会因此打开。激活Sacred Stone便可将巨型黑色石右面的门打开。沿路上去，通过木板阁楼，拿取Green Gem，再回大殿，安装在绿色Empty Eye上，巨型黑色石左面的门也打开了。从楼梯下去，消灭四只Fire Skeleton，接着，跳下巨柱前的一个洞，可得到Amber Gem。最后，又要通过一段山路，爬上三层石壁最高处有火把的地方，然后，跳到对面山洞，把两只Stone Golem打倒便可完成这关。

Rune之取得方法：考验大家的跳跃能力，寺庙有一条长走廊，中间有处两边有闸的地方，玩家要跳到中间那地方，那里有个小石阶在一间屋后，先跳到石阶上再跳到对面，进入后，在左上方高处看到Rune的符号，用箭射它，把门打开。进入一个像棋盘的地方，那些Rune代表了地，其它的踏板有90%机会踏空掉下去。必须从Rune跳到另一块Rune上，跳到对面转左就是Rune的真正藏身

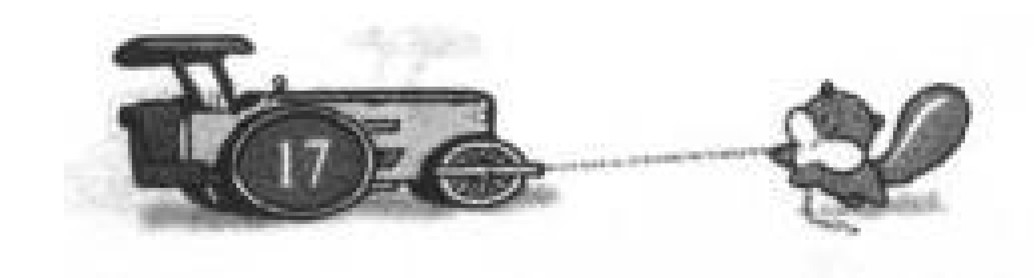




之所。

第九关 Shalatuwar Fortress

这是一个怪物占领了的城堡。走出外面的草地，消灭三只怪物，得到Stone Key，用Stone Key开前面的门。左面有三只怪物，再往左是一条斜坡。建议先到斜坡右面，利用升降台去城墙上消灭射箭的怪物，上斜坡时有巨石滚下，避开它继续向上，右转再右转后，将一木门打破，里头可得Barbarian light Armor。从木门左边上楼梯，在上面去见到Iron Lock，转身进入大厅，右方又有一Dungeon Lock，左方见到一面具。沿路向左面的走廊走，上楼梯后，在路的左面消灭怪物，得到Iron Key，再从右边的破口跳回地面，回去将Iron Lock打开。沿着螺旋楼梯走上去，到最高处要对付怪物 King，但他会召唤出四只怪物出手，最后再亲自出马，打败King后得到Dungeon Key。走出来的地方有一开关，激活它，打开另一边的铁闸下去。回到刚才的房间，消灭掉一些新出来的怪物，打开Dungeon Lock，沿路下楼梯(有五只怪物在等待玩家)，分别看见两道需要Cell Key的闸门，大闸门可拿到武器，小闸门则可继续你的路线。现在，先继续下楼梯，尽头可见到一开关，将





门打开。打开小Cell Lock入内，里面分别有三格(注意：第二格有1000Potion，第三格可救出一位骑士，但却被一怪物消灭了)。将那怪物消灭后拿到Key，从侧边的坑道走进去，用Key将门打开，走到尽头，使用升降台，此关完成。

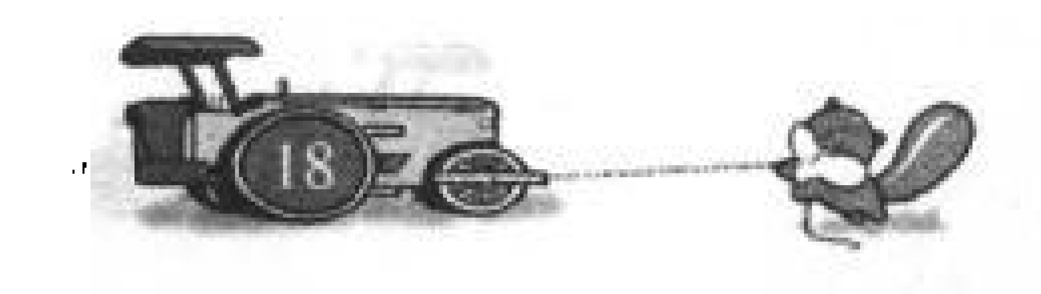
第十关 Fortress of Nemrut

首先，爬上大石消灭两只怪物，取得Store Lock，接着，打开前面的门，沿楼梯上二楼，要打开Courtyard Lock才可以进入，从窗子爬过去，在箱子上可拿到Courtyard Key。进去后，再利用开关开闸，沿路上去，消灭两只怪物，下楼梯，经过走廊，选择转左入房还是下楼梯：

1、先入房：可见到那怪物在食人，但先不要跳下去，先将那里可杀的怪物全杀掉。

2、下楼梯：在尽头有两个开关，先激活左面，将刚才食人的怪物杀掉，再激活前面的开关，来到一个广场。

前方转右可见Copper Lock，先到左面较远的房子尽头，在里面可从木箱爬上去，取得Dwarf Medium Armor或Amazon Light Armor。在左面较近的房屋内，消灭比刚才更厉害的怪物便可得到Copper Key。接着，穿过长长的房间，在另



一端再消灭一只怪物，可取得Palace Key，转右，开启Palace Lock，进入一个教堂，在末端上楼梯，转左后有一闸门打不开，里面有武器，从房间的窗子进入。接着，由一石桥一路走到末端，那里的房中左右都有一个四四方方的凹处Recess。现在，回到Palace出口，从桥的旁边跳下去。然后，在雪地上可找到过关用的Unholy Amulet及Ice Wand。利用中间的升降台返回桥上，在桥较接近Recess房间之处，从两边有高塔的地方跳下去。同样，消灭八只骷骨后，又在雪地上找到Sacred Amulet。利用墙边的门回到桥上，将两个Amulet依名称放到Recess之上，中央的门因此而开启。进去，将喷火怪物消灭掉，拾起White Opal Key便完成这关。

Rune之取得方法：开始时从楼梯到二楼，经过有很多彩绘玻璃窗的走廊，再走上一条大楼梯，走到一半往后，上面有一个灰色的机关石，用箭射向它，前面的墙就倒下来，进入一个很黑的地方，进去后在左方见到一块机关石，先按机关石，前面放Rune的门打开了(跑进去会被机关夹死)，丢些东西进去，激活机关，然后立即跑过去(此时会被暗箭猛射)，Rune房的门也关闭了，跑到尽头，再用箭射那机关石，可取得Rune。



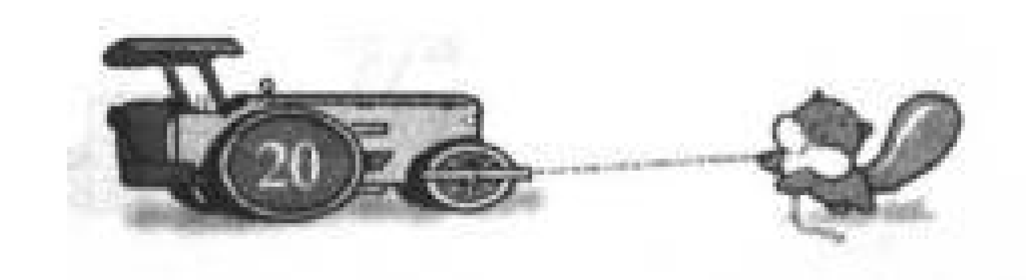


第十一关 The Gorge of Orlok

四周都被风雪所覆盖，视线受阻，首先，过桥消灭两只怪物，从右面的山路走到一个分支点，先往右边的山路去，然后回到分支点，不久，又有一个分支，走左面上到高的位置(可从楼梯上去拿1000 HP Potion)。回分支右边，走上一斜路，在左边有一个三层的石台，一直爬上去(但小心路会下陷)，尽头可以跳下去。出去后出现另一分支点，左转，来到山洞入口，进去拿取所需物品。在一开关旁，有一窄巷，可一直走到哨站位置。走到室外有一个石碑，而前面有个像是鼎，叫(Pedestal)先记住。上楼梯后到二楼，在一房中拿取Orb，附近又有一条楼梯可回地面，那就是被分隔着的另一边。在这儿可找到Ice Hammer，现在，拿Orb回去，放进Pedestal中，哨站中间的房门因而打开，入内取得Aquamarine Key后。走出大门Ice Golem已经在那了，将它打败后从门口右面的路离开便可过关。

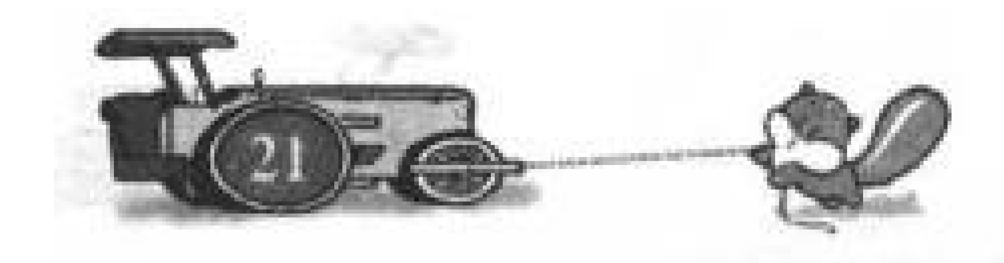
第十二关 Temple of Ianna

本关主要任务是拿取Sword of Ianna。Sword of Ianna被四把钥匙封印，所以，首先要将刚才拿到的四把Key放回祭坛。开始，玩家在血色的



水中，沿路进入神殿，按下墙上两个机关石，将门打开(一只Golcm正等待你的攻击)，消灭敌人后，右边的门打开了。进入门后一广场，将有佛像的石墙打破，进去后，看见一块很大的长方形机关石，按下，开启上面的门，利用其中一支断柱爬上去，在出口处转左，便得到第一把Key: Amber Jewel的祭坛。

进入刚打开的信道内，走上一小段楼梯后，在有两个门的地方停下来，否则，毒箭会像雨点般射向玩家，而且玩家想尝试走上楼梯第二个祭坛，门也会自动关上。先在两个门其中一边站稳，远远看见祭坛门口上方有个骷髅头像(那骷髅头像双眼发出红光的)，玩家必须用箭将它的眼射下来，机关也会因此关闭。此时，再走进祭坛，将Aquamarinc Key放进去。房间左面有一出口(Power Potion就放在当眼位置)，进入刚打开的门，攀过一墙，跳入浅水的地方，右转，一直走到一个高台，高台上就是第三个祭坛，但通往高台的路不在这儿。发现拱门侧边有两块机关石，激活它后，高台的桥开始移动。现在，转身往右攀过墙，经由二楼的信道，去桥的接合处(要在限定时间内到达)，跳进高台的祭坛，便可装上White Opal。玩家的目标是走入门内。先过桥，沿途对怪物格杀勿论。走到尽头右



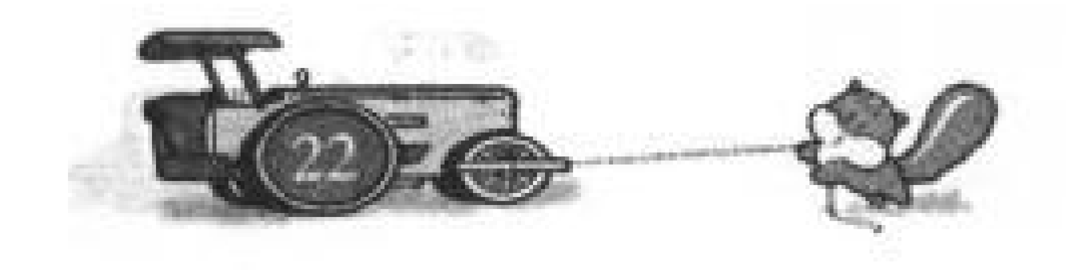


转、从有个洞的墙跳下去，回到长方形机关石的房间，房间里有一个地窖，里面有只怪物及Power Potion和Bracelet等宝物。

攀过墙，直走便会找到刚才涌出怪物的门。打倒冲出来的怪物后，继续走，见到一条楼梯通往一个有祭坛的房间，此时，切勿就这样走上去，以免被电死(注意：入口处左面有白色的地板，踏下去会有点凹，用武器将旁边的木条打断——要打三次)。一堆石压住了机关，现在，可以走上祭坛，将最后一把钥匙Black Gem放进去。此时，四色火焰点燃完毕，开始夺剑之旅。

从祭坛出去，进入刚开启的门，中间有个极大的洞，跳进去。消灭两只骷骨后左转，经过有三只大象的房间后，有一个四四方方像井的东西，跳进去，至末端时，看见很高的墙，激活一块机关石，之后便可爬上高墙。通过后消灭一只怪物，走至前面，进入山洞中，两只超强劲的怪物联手一起攻击你，消灭怪物后，穿过山洞，跌入水道中，在不远的前面又见到Golem的巨大身影，将它打倒后继续前进，便要对付最终Boss —— Chaos!

Chaos的攻击模式和Golem类似，他的防御力颇高，建议可令他站在着火的台上，由于高低差，他几乎打不到玩家。将Chaos打倒后，便可取得

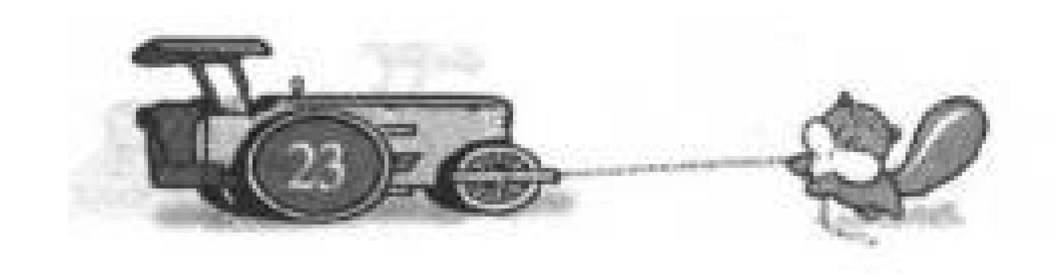


圣剑Ianna Sword! 玩家在拿Ianna Sword时，会同时将所得的Rune放在祭坛上，假如已集齐六个Rune，此时，Ianna Sword的真正力量便会显现，剑背也会显示出Ianna Sword的样子，白色的圣剑非常酷，同时，只有发挥真正的力量才可使出剑中所有的两种绝招，玩家也必须等级达到Lv20，才可用最强绝招Rage of Goddess，但如果没有集齐所有Rune，此时的Ianna Sword只是一把普通的剑！同时，玩家也要回头找齐六个Rune，方可进入最终关Tower of Dalgurak!

第十三关 Tower of Dalgurak

这就是最终战前的最后一关，路途艰难，但有圣剑Sword of Ianna，可用来远程攻击。首先，玩家穿过前方的山洞，之后，来到有条溶岩河流的地方，此时，路线会分成一和二两条，走哪一条，玩家可自行选择。

路线一：左边的大路。在石门前有一些怪物，消灭后，进入石门，沿着螺旋楼梯走上去，来到一圆形的广场。怪物会同时攻击，解决怪物后，走上一条楼梯，用开关将门打开。通过走廊后，进入巨神殿，转右上楼梯，到达一房间，刚一进入房间，入口关闭，怪物涌出。

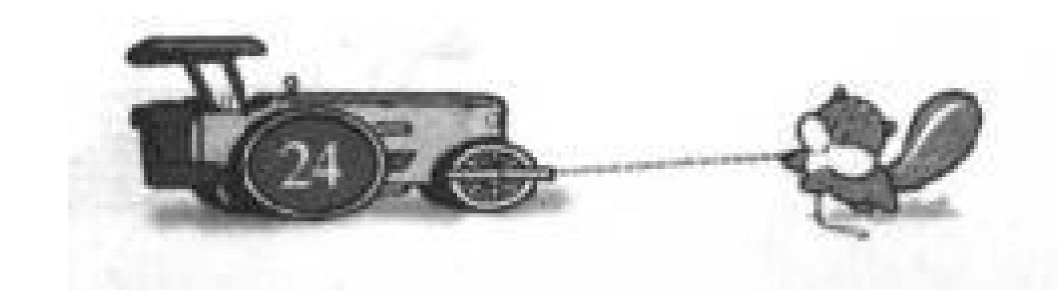




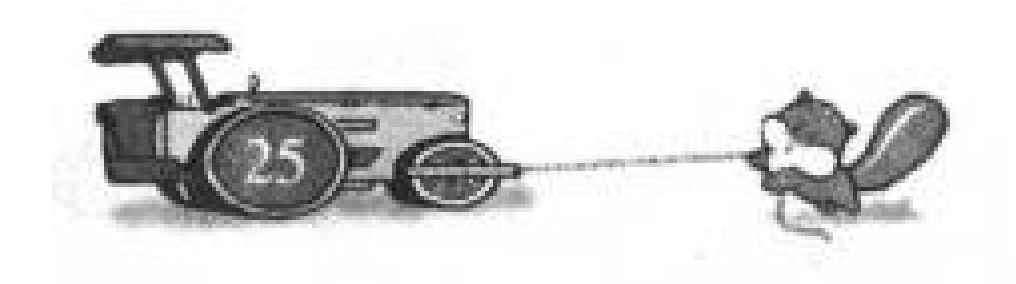
获得：较多经验值。

路线二：选择右边大路。在最右边看见一个非常窄的凸出处，靠到最右才可跳过对面。走上一个小小的斜坡，可见到下面有个山洞，跳下去后，走到充满绿水毒液的房间，而在断开木桥右边，沿着凸出的大石，可跳到两只怪物驻守的地方，由左面走出山洞，在山边的路上遇见怪物，它身上有Armory Key。得到后，从前面的闸口进入另一条隧道，接着，从右面的石墙爬上去，抵达巨神殿。在地面上可看见一个Heater Shield，激活开关开门，进入后入口关闭，怪物涌出来。获得：Armory key。

打倒怪物后，到右边的大厅消灭Stone Golem，从打开的门进去，来到一个阳台，右转走上楼梯，到了有破玻璃窗的房间。在楼梯前右转，再右转打倒一只怪物，利用升降台上一层，走到前面可转身上楼梯(注意：如果你已有Armory Key的话，便可直接到前面拱门，这里有破烂的地板及一个被锁上了的大闸！由右边跳过去，开启闸门，入内可找到各种族不同的武器，及最强的盔甲等)。上楼梯，走到一个黑色的房间，要消灭Bronze Golem！把它们打倒后，从右面上楼梯，进入一个黑暗的房间，Sword of Ianna可发挥照明能力，



这黑暗的房间内藏有七只Fire Skeleton，消灭后爬上另一房间，中央有根冒火的柱子，Fire Skeleton会不断涌出，全部打倒后，房间就有光线了。利用侧边的一块块四四方方的石头爬上去，依顺时针跳到出口。经过红色的信道后，沿路上楼梯来到一房间，消灭喷火怪和Fire Golem。沿着前方岩浆上的信道走，抵达一个房间，消灭六只喷火怪，到前方看到钉在墙上的木头，要一块接一块地跳上去，然后沿信道走，转弯上楼梯后，用升降台上去，进入一房间，Chaos Lord会指示一个怪物来攻击你，它的绝招是喷火、放火等！只要用Sword of Ianna的绝招，远距离用剑波就可将其消灭掉！回来，再从升降台上去，而Boss Chaos Lord会突然出现。只要多次用Sword of Ianna的绝技，便可发现防护罩会由蓝变绿、再变黄、橙……这代表防护罩正在减弱。不停地用绝招攻击他，直至他的防护罩打破为止。防护罩打破后，可以直接攻击他。但Chaos Lord HP低于5000时，会进入第二变身，Lv提升一倍而HP提升至20000，攻击模式也大转变，此时可以近身慢慢攻击！打倒Chaos后便完成此关。

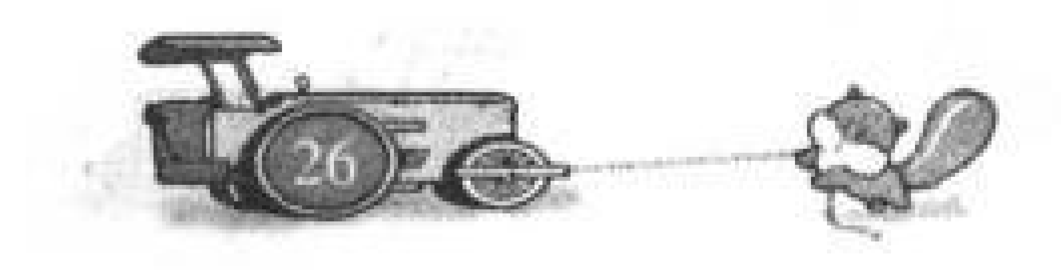




第十四关 Abyss（最终隐藏关卡）

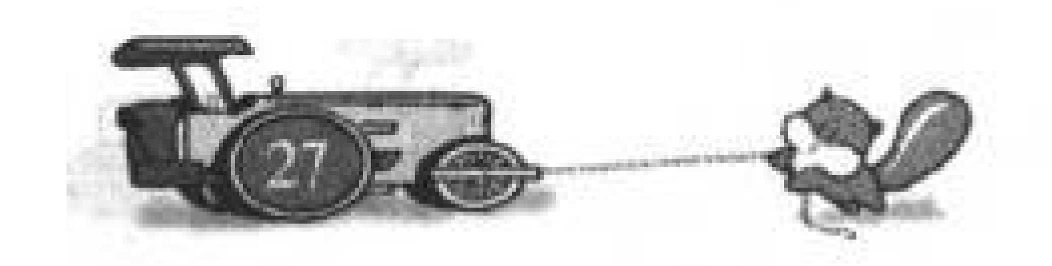
陷阱满布，险象环生。开始时身在狭窄的山路，往前走进入山洞，跳过一凹处后，先到左边的房间，在台上取得Golem Key，消灭两只Bronze Golem才可出去。到右面下楼梯，打倒一怪物，旁边有一Guardian Lock。开启Guardian Lock进入。下去见到Golem Lock，在左边可拿到Power Potion，而右边的房间内则有武器、药水、怪物等等。开启Golem Lock，在十字形状的广场上，拾起地上的Vampire Key，此时，一只Fire Golem出来。在这十字形的地方要小心地战斗，否则，会掉下去的。

战斗结束后，到有灯台的地方，右转，找到Vampire Lock的门。开门进去，从右边下楼梯，经过时要小心被门夹死。离开后返回Vampire Lock外，再度进入Vampire Room，走到红雾的附近，Vampire便出来。同他战斗时不要走出红雾范围以外，否则，Vampire的HP会补满。将Vampire击败后，由左边的拱门下去，开始重复出现各关Boss怪物，最终头目——Prince of the Dark就是将自己的身体和那些被杀的怪兽结合而成的，它的绝招既有近身的又有远程的。要用





Sword of Ianna杀它才算完成。将Prince of the Dark使用的躯壳杀掉，会看到结局画面。Prince of the Dark变成一个红色的光球，最后飞至半空，从云中离开，而这位无名的战士，将Sword of Ianna插在地上……





厄夜丛林 II

Blair Witch Volume II

缘起梦境

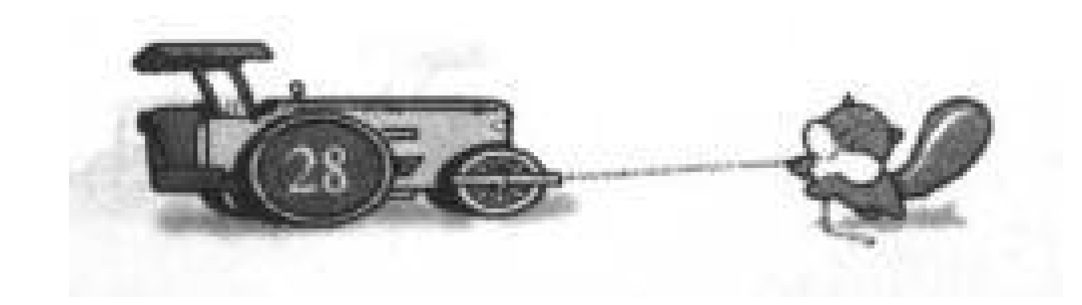
1886年，当你从不同于死亡的梦境醒来时，发觉你只对于最近生活所发生的事件拥有一些模糊的记忆。你的脑袋里充满着犯罪和死亡的景色。但当你清醒后，却发现它们不仅出现在梦境中，现在，也出现在你面前。你听到一个少女的声音并恢复了知觉。她站在你前面，但她不肯定你是否恢复了知觉。你显然仍陷于可怕的混乱中。

冒险开始

你醒来，发现自己在一条路径终点的中间。女孩坚持带你回到她祖母的房子（请跟着她）。这时，有一些不平常的东西响起，鼓励你跟女孩回家，在你带着疲倦，跟着这个孩子走的时候，别忘记带走你的长剑。它正从你经过的地面耸出。剑对未来的旅途是有用的，不管命运以后为你如何安排。

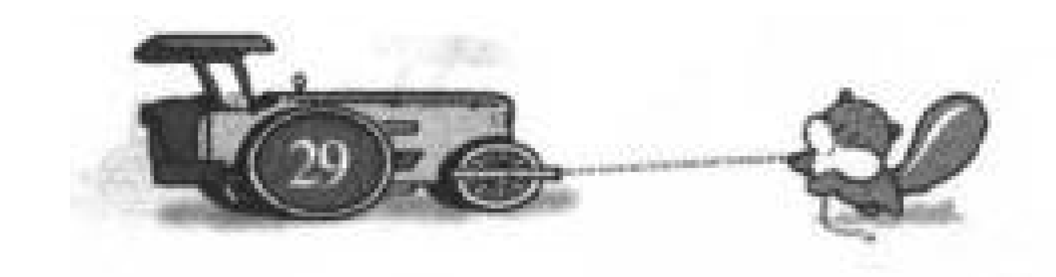
The Weaver Farm (outside Burkittsville)

你看见一个小孩子快速穿过谷仓前一个小农



场，并在马厩的角落附近滑倒，赶快跟随她。绕过角落，看到女孩呼唤她的祖母。一个老妇人出现在门廊上。她叫贝丝·韦弗，是她的孙女罗宾救了你。老太太觉得你颇令人同情，很快便决定暂时接受你，并恢复你的健康。之后，你在地面上倒下。

你发现自己在一个农舍小房间的床上，罗宾在床边站着，不久，画面渐渐变淡，等到可以看清后，贝丝·韦弗站在原先女孩子站的位置。等你醒来后，房间里却没有人。整栋房子充满着年轻小孩的灵魂。你发觉你是自己却也不是你自己。你可以在房子附近移动自己的精神，但肉体在床上仍是无意识的。跟随孩子们，他们将暗示你一些事情。他们也可能试着攻击，但对你并不能造成任何伤害。利用你目前鬼魂的活动特性开始探索农舍。先离开卧房、通过厨房，经过外面主要的门厅。在大厅结束探索后，走过楼梯，打开房间，看见罗宾站在壁炉前弄皱的地板上。玩家可在窗边桌子上拾起一个装饰华丽的十字架。它拥有相当强的精神力量，可拿它作武器，使用十字架发送力量传送到孩子们的鬼魂上。但现在做却不必要（目前还在做梦中），但以后在你的冒险中要记得这个特殊武器。在壁炉前，可以知道这些孩子过去的事情。





醒来

突然，你醒了回来，你的噩梦让你知道了部分真相。罗宾已走，没什么地方被发现。贝丝告诉你伍兹森林的恐怖历史。一个寻找的聚会选定了罗宾。贝丝恳求你进入森林，带她的罗宾回到她住的地方。你最初不愿意，但在贝丝的坚持下，你同意完成任务。她给你一支枪，建议你到谷仓前的院地练习使用武器。你昏迷后忘了自己的名字，贝丝给你一个名字：Lazarus。

恢复力气后，从梳装台拿上手枪和弹药，在出去之前，先进厨房练习技巧，并与贝丝谈话。从壁炉那间房子回到大厅拿取十字架，然后开始练习射击技巧。在地窖背后的篱笆上发现一些罐头。从外面走进院子，通过前门继续前进，经过谷仓来到地窖的远方，瞄准射击篱笆上面的两个罐头。射击第二个罐头后，你再度昏迷，并产生幻觉。

时光倒叙到 1863 年，流血的战斗年代。你是盖茨堡战斗中一个年轻中尉，正在马厩里张贴布告。接到联合命令后，你来到这个农场，遇到三位同盟者战士袭击一个造反者聚会。先潜藏起来，跟随第一个造反者进马厩，从他的侧边射击。第二个在马厩找到你，解决他后，发现第三个在房子附近，杀死三位同盟者战士后，逃离这个地方。时间



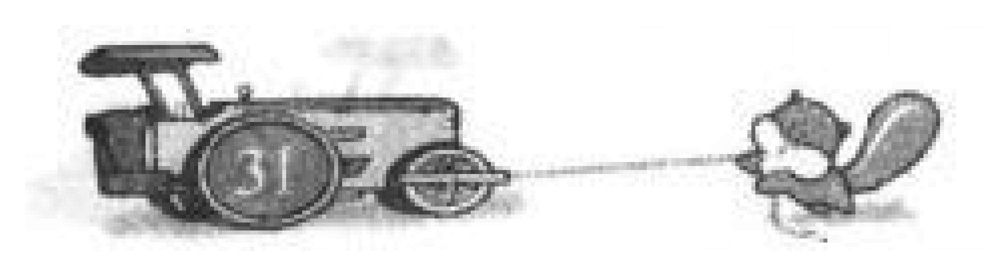


又回到现在。

现在玩家又身处 1886 年，贝丝发现你昏倒了。她将告诉你如何发现罗宾，指导你走进 Burkittsville 与彼得·杜兰特说话。经由她的指示，经过房子，跟着道路指针离开农场。贝丝警告你不要跟着搜索队伍前进，因为她感觉这个搜索行动将会带领他们走向死亡。当你离开农场时，遇到三只野狗的攻击，将它们铲除，你会恢复生命值(得到Health Twana)。接着，进入搜索队伍的人群中，遇到彼得·杜兰特，与他说话。并与旁边的牧师文斯（Vance）说话。之后，你再度陷入昏迷，进入梦境。

梦境中，你正在与人谈话，你的长官指示(离开桌子得到子弹，并与你的首领说话。)你，将造反者的支持单位除掉，他告诉你到达森林前面，并移动到一个 Tappy Creek. 这个地方。退出并移动到门前，遇到三位士兵将分配到的物资拿走。

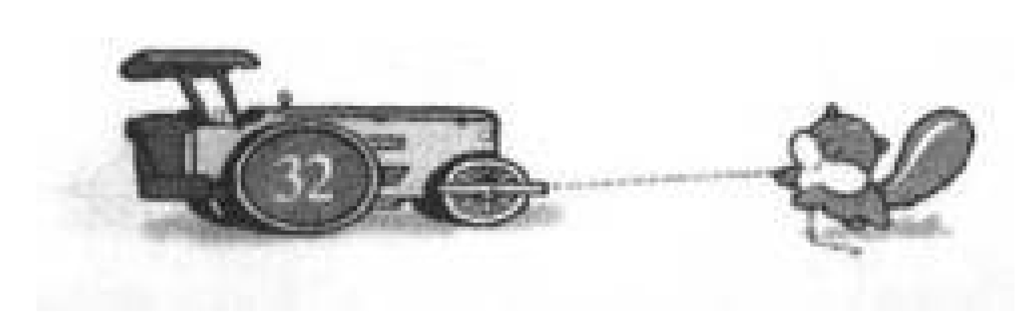
从梦境醒来后，与彼得·杜兰特说话。想办法一边跟着他(随他绕到房子另一面附近)，一边完成对话，试着问他德沃德太太、布莱尔女巫、印第安人和在森林里的鬼魂与怪物的事情，他告诉你，目前出没在森林里的内战鬼魂士兵当年在此狩猎的故事，同时，他劝告你，最好的行进方向是往下走



到主要道路，并沿着铁道前进，他建议你跟着印第安人的足迹，并送给你一具看起来十分古老的本国手工艺品，以挡住邪恶的精神力量。

接着，走出建筑物，往主要路径走去，开始寻找罗宾。先沿着大路往前走到铁道，在铁道中向右转，在一建筑物外(Outhouse)，拿到制动闸灯(Brakelantern)。转身走出小建筑物。再一次进入梦境，你又是一位同盟军战士，身边有三位士兵跟随并帮助你，你命令他们到马理兰森林的中央，希望在上次盖兹堡看到的反叛军已经离开，在场景中射击所有的反叛军（大约四到六名），接着，在通往森林与简陋木屋的泥土路旁的大石头，可拿到恢复生命的物品与子弹，在大型建筑物外边也有恢复生命的物品，要记得拿走。

做梦结束，跟着声音走，遇到一位瞎了眼的老人，有一栋房子在森林后方靠近墓地的地方，他来自布飞尔的黑森林，尽可能靠近他并使用动作键(正常是设定Ctrl键)，问他四次问题，他会告诉你关于女巫吃猫头鹰与小孩的传说。正要离去时，老人说他曾听到过罗宾·韦弗，你也会听到她的声音，并看到小女孩，跟着她的脚步走，不过记得在砖墙右边停一下，那里可找到恢复生命的物品，以对付来袭的反抗军士兵的鬼魂。注意，一个鬼魂会

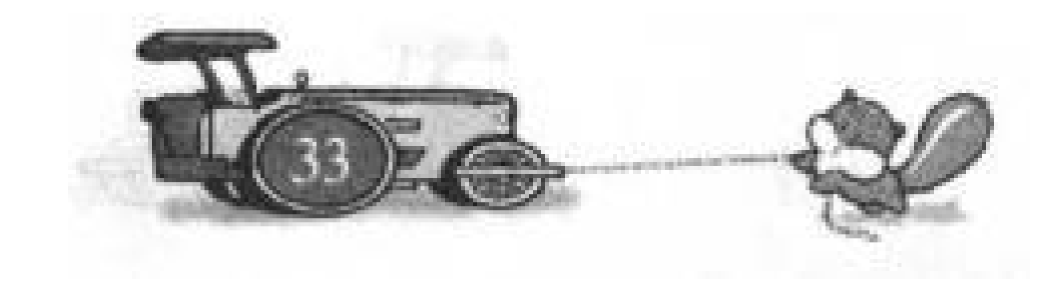


从另一个方向来夹攻你。

继续往左前进，场景慢慢变黑变暗，你又开始做梦。使用你的手枪或军刀，杀死更多的战士，并继续穿过路径。做梦的情境结束。这时，你又恢复了被称为Lazarus的身份，并站在原来的地方。然后，穿越路径(记得此时要储存进度)，在山丘上看见一个老女巫。这时，另一段梦境开始，一个鬼透过一个快死的反抗军囚犯与你对话，接着，梦境结束。往女巫方向走去，途中记得捡起项链，它会增强十字架的力量，而且会发光(比油灯范围好)。在女巫身上使用十字架，当她被暂时停止时，用你的武器杀死她，然后朝路径的左方走，离开这个区域。沿溪边前进，罗宾的灵魂将会出现，并告诉你快一点。当你靠近断桥时，在桥中间看见罗宾，她提醒你小心不要从桥上掉下去。

梦境再度展开，当中尉将旅程记录写给未婚妻时，他的士兵正在火边围坐，莫斯利(Mosely)听见了一些怪声音，因此，决定检查新房子。他借助手的力量穿过水面并穿过破桥，朝使用手的地方射击，它的士兵将因此能全部通过断桥，此时，梦境结束。

使用十字架并往路径左边前进，在左边遇到搜索队伍，他们留下了一些干枯且发恶臭的树枝，捡



起并将它们放在你的物品清单中。沿溪边走进森林，杀死一些枯枝怪物并吓跑它们，因为它们将不停地出现。记得与一些绿色植物保持距离，因为它们会让你的生命值受损。一边跑一边射击那些怪物，它们是引出下一个怪物的关键，你必须与反抗军鬼魂对抗。

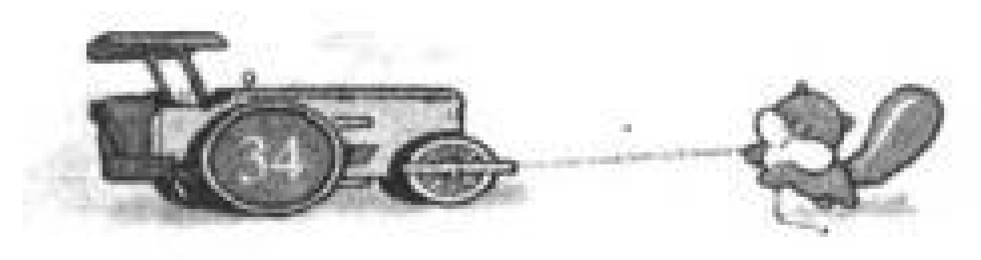
下一幕是士兵齐聚在营火旁，在10月24日，中尉继续写笔记，一个战士正在擦亮他的喇叭。莫斯利此时被一个同盟者鬼魂攻击并因此死亡。

你又再度身为Lazarus，捡起喇叭，与枯枝怪物和鬼魂们战斗。一段场景动画显示出一段路径被树木与尖锐的木头挡住，用手枪射击这些物品，打开路径。在路径上继续前进，过河后，在一棵树旁，一切景色恢复原样，这个场景结束。

射击并使用你另外的武器，穿过那些一直抓人的手，然后准备与枯枝怪物和鬼魂们继续战斗。怪物有枯枝怪物、野狗、鬼，记得沿着溪边的树木堆前进，等你手上有斧头时，前进会变得容易些（必须不断砍树木），然后往下，来到溪的另一方，这里变得鬼气森森，走进墓地，你将会变成沙宾Stueben 。

墓地

场景转换后，你再度变成战士，又要开始做

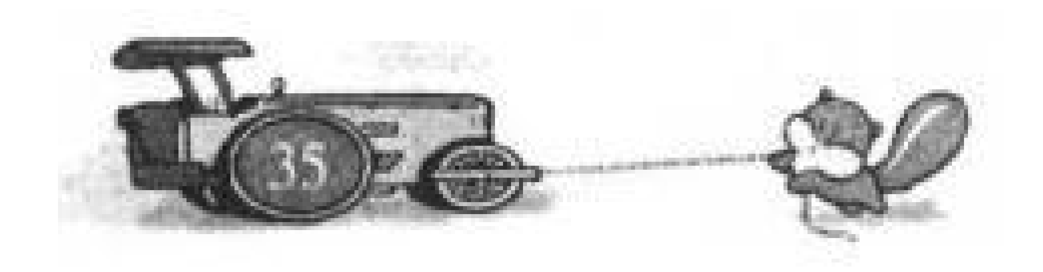


梦！在1863年10月25日，你将进入墓地，必须在新房子中杀死鬼魂，而莫斯利Mosely将因此变为鬼。你得快跑，前往入口附近左边的第一个墓碑，灯光照射它时，按鼠标键选择它。场景又变了，赶快，现在只剩下一点时间，你又再度成为Lazarus，做梦结束。杀死一些野狗，捡起玩偶，用铁锹将墓穴填满，在坟上拣起骨架手臂。然后，赶紧去寻找罗宾！

棺材岩上

沿着路径行进，捡起弹药和恢复生命的物品，杀死途中野狗和枯枝怪物，避免那些绿色植物吸取你的生命值，最后，在一根旧树干发现更多的弹药。跟随着罗宾的声音前往棺材岩，在那看到已经着魔的罗宾和正在准备仪式的沙宾，往罗宾所在地前进。

在老树干中发现武器后，你将会再次变为中尉，走到棺材岩，在其上发现一些恢复生命的物品，然后往远方走去，在另一块石头上杀死一些怪物后，可得到恢复生命的物品。回到棺材岩，看到小瀑布后，往下来到溪边，沿小石块前进，在右边看见一个洞穴入口。在洞穴，遭遇到强悍的敌人，解决之后，你再度变身为Lazarus，并且在棺材岩





厄夜丛林III

Blair Witch Colume III

注意事项

1.游戏中的收起武器键（Draw）原始设定是键盘右方的0键，玩家可自行改为其它键。

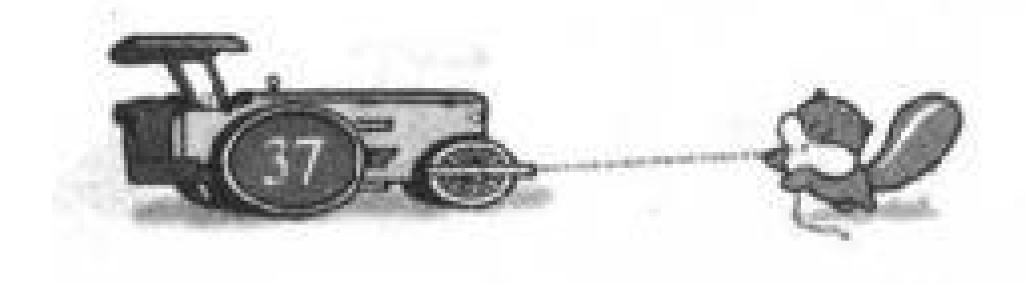
2.游戏中有很多可拿物品，要拿取这些东西时（按鼠标右键），必须为双手未拿武器状态，在游戏中如果发现无法拿取东西，就先将手上物品放下。

3.游戏中有很多场景稍嫌暗了点，可按照自己的喜好调整Gama值（Gama值提升较亮，调降Gama值则较暗）达成游戏画面的最佳化。

4.游戏有提供地图的功能（按Tab键），除了在某些特定的场景中无法用地图显示外，其余的部分都可以用地图显示；此外，若是完成任务后不知如何继续下去，可以看看目前有哪些任务还未完成。

序章

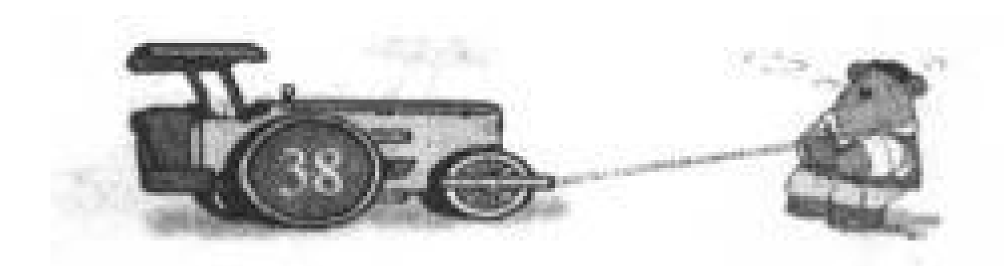
故事从这位名叫Pure Johnonson的开始，他是一位著名的女巫猎人，而此时，他正阅读一封来



自美国马理兰州巴尔狄摩市的信，这封信中说，最近，在此地的一个小镇，发生了很多怪事，而他们的主事者担心与怀疑这些事情都是女巫弄出来的……

找到行政官约拿并与他交谈
(Talk to Jonah in Courthouse)

玩家一进入游戏，正面向城镇时，听到一个正急忙离开城镇的女人对你发出的警告。玩家可试着检查镇上的杂货店、小酒馆，但不久，你就会发现，每间店都处于锁上状态。进入镇上教堂右边的建筑物，再往右走进入房间里，与地方行政官约拿谈话，他告诉你，目前有两个嫌疑犯被监禁，正等着士兵带走 他也会告诉你镇上一个老女人爱莉·凯得温的故事，听说这位女士可能经常练习巫术方面的事情，最后，他又告诉你，那两位关在牢里的嫌疑犯分别是一位喝醉酒者与一位名叫伊丽莎白·史泰勒的女巫婆。约拿建议主角，如果相信巫术的传说，最好去森林里的棺材岩看看，但在进入森林前，最好能与教堂里的神父海特·古德福劳谈谈。此外，他还告诉主角，由于不久州政府会派国民兵过来帮忙，若是主角爱惜生命，最好不要轻易插手这次事件。主角到此已经没什么可以再问的，



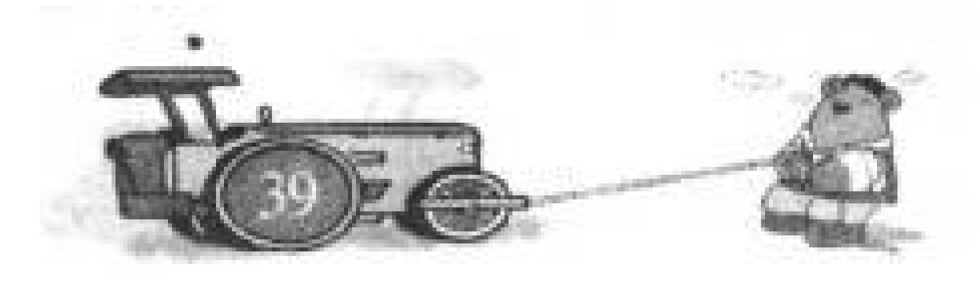
不过，离去前，记得要拿监禁所的钥匙，以及墙上张贴的关于失踪人员的海报。

与神父海特·古德福劳交谈
(Talk to Father Goodfellow)

接着，去拜访教堂，进入教堂的门后，一直往前走，直到道路尽头，打开白色门，与神父海特·古德福劳谈话，并询问他有关于爱莉·凯得温的事。神父告诉主角这个镇上女巫的事情，还说，目前有一股相当大的邪恶能量正试图入侵这个世界，他希望主角尽其所能阻止它。

与监禁所里的囚犯谈话
(Talk to Prisoners)

从教堂后面的门离开，在附近绕一绕，看到一个房子前有一个老妇人吊在绞刑台上，监禁所的门就在旁边，使用监禁所钥匙打开门，与关在牢房里的酒鬼亥洛姆·海斯讲话，他告诉你他的威士忌酒瓶掉在镇上的一座谷仓中，除非他拿到他的威士忌酒瓶，否则，他不会将他所知道的事情告诉你。现在，你还没有理由去打扰睡在酒鬼旁边的妇人伊丽莎白·史泰勒，所以，先不要打扰她，走出监禁所。





去谷仓寻找威士忌酒瓶

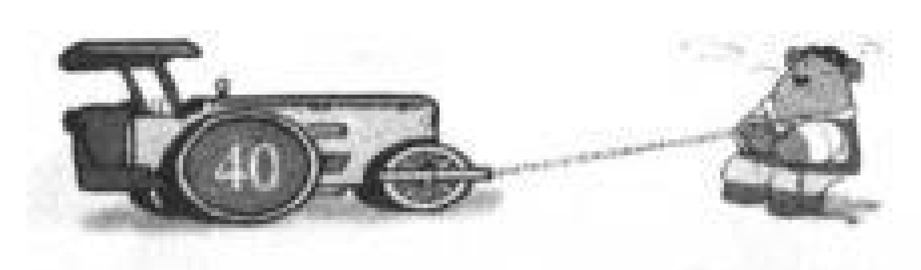
(Find Hirrum′ s Whiskey in Barn)

回到当初面对教堂的门，谷仓就在它的右边，紧邻着地方官所在建筑物的旁边，进入谷仓，可在第二个栅栏中找到酒鬼亥洛姆·海斯的威士忌酒瓶，不过，事情还没结束，主角还必须到别的栅栏中将墙壁上的失踪人员海报拿走，而这里有几只小野狗，顺手解决它们！ 走出谷仓后，到教堂与地方官所在建筑物中间的树木上，拿取第三张关于失踪人员的海报，然后，回到监禁所。酒鬼拿到威士忌酒瓶后，终于告诉你爱莉·凯得温的故事，他还警告你，爱莉·凯得温拥有足够的法力与知识送所有的人下地狱。这时，伊丽莎白·史泰勒醒来，告诉主角，任何人和事物只要进入爱莉·凯得温的房子，就会精神混乱（注意她脚边的法阵）。伊丽莎白·史泰勒要你相信她，她会适时帮助你。但你却说她是女巫，而你则是女巫猎人，你是不可能相信她的（离开前记得存盘）。

前往棺材岩

(Investigate Coffin Rock)

离开城镇，沿着主要信道前进，可先在物品栏中使用地方官交给你的棺材岩地图，这样，按TAB

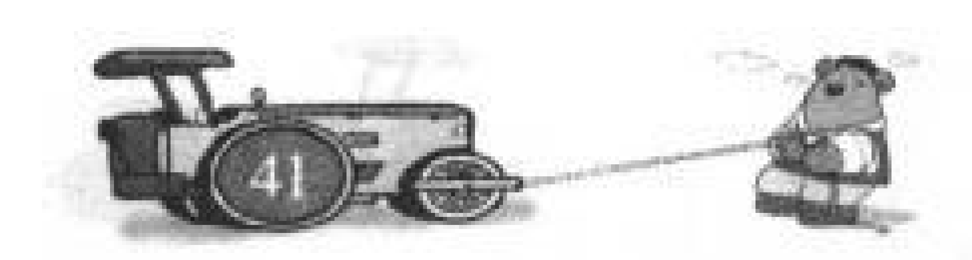


键时，就可以知道棺材岩的大概位置。沿途要通过许多横躺着尸体的道路（目前这些尸体还不会动，不过，还是会遇到少数僵尸，使用铁制十字架武器攻击），在道路旁的大树右转，这时，会发现自己正面对一座桥梁，通过桥梁后继续前进，到另一棵大树右转，进入一条羊肠小道，继续往前，走过一座木制桥梁后，来到一个岔路，选择右边的路前进，接下来就会到达棺材岩。一上棺材岩，你就必将面临一场大战，把握时间攻击（用枪）邪恶的飘荡灵魂，这时，在棺材岩旁边的土地上，僵尸群破土而出围攻你，采用打带跑的战术会比较容易。等这个场景事件结束，主角会自行走上棺材岩，救下一个卡在岩石中动弹不得的小女孩。主角最好在僵尸再度出现前，赶快离开这个地区。

前往墓地寻找圣十字架

(Find Christian Cross in Cemetern)

画面一转，主角已身在教堂，神父海特·古德福劳与地方行政官正在讨论这位失踪的小女孩，地方行政官此时会给主角一把散弹来复枪，而神父则告诉主角，在镇上公墓埋葬已死神父们的地方拥有很强大的力量，他给了主角一个卷轴，并且告诉主角，到了公墓的前面大门，握紧这个卷轴，



并大声念出其中内容（请在此存盘），就能打开大门。存盘是因为主角进入墓园后，就会遭受一群恶魔与恶魔牧师的攻击，恶魔牧师会前后夹击主角，而当主角处于远距离时，他会施展火焰术攻击，使用身上所有的武器打倒他们，而且墓地上会不断出现其它的小僵尸，记得在消灭他们之后，拿取地上十字形记号的物品，然后返回教堂。

战斗提示:

尽量先使用冰冻饱术封印住恶魔牧师，趁他们不能移动时，使用铁十字架近身攻击，尽快将其打倒。将所取得的十字形记号物品交给神父，他会教给主角使用这个物品的方法，以后便可借由这个圣十字架使用烈焰术，对于不死生物（如僵尸、骷髅人），有相当大的攻击效果。

前往伊丽莎白·史泰勒的房子寻找魔法书
(Find Styler’ s Spell Book in Her House)

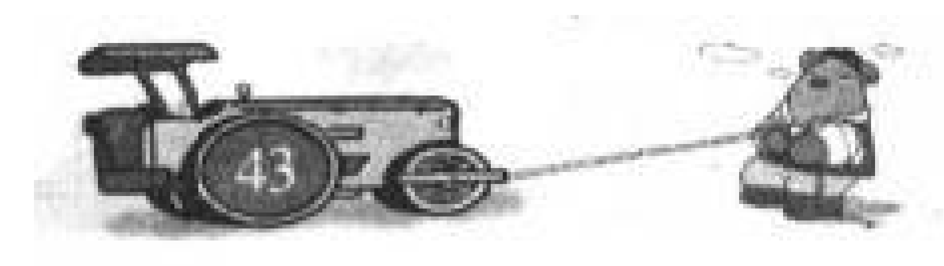
到监禁所拜访伊丽莎白·史泰勒，她请你进入她的房子，并把她的法术书带来，以便查出法术书中的地图（这张地图告诉玩家如何到爱莉·凯得温的房子）。主角表示不相信她，因为法术书会带给她力量。她却表示说，神父为了预防她使用巫术，已经在地板上画了禁止魔法施行的魔法阵，这个



阵法会减弱她的力量，所以，主角不需担心。说完后她给了主角她房子的钥匙。

离开监禁所，朝面向教堂与墓地的道路前进，主角可以看到一间既黑又呈浅灰色的老房子，进入房子后，记得使用油灯照明。主角可在角落的房间中，在以蜡烛与头盖骨形成的魔法阵中拿到那本魔法书，不过，当主角拿到魔法书后，必须注意可能有隐身形态的怪兽出现，这只怪兽的移动十分迅速！有两种解决它的方法，第一个方法，不管它，并尽快逃出这间房子；第二个方法，将油灯举起，可照到一些怪物的踪影，趁这个机会打败它，尽可能边移动边攻击。这边有一些散落的试管，使用它们可以恢复主角的生命值。

回到监禁所，将法术书交还给伊丽莎白·史泰勒，她会交给主角一个法术盒，以应付将在森林中遇到的麻烦（这个法术盒使用后可以暂时停止怪物移动），这时，主角可以离开监禁所，再度进入森林。小心这时候的森林，由于邪恶势力已经察觉到你的存在，因此，森林中将到处充满僵尸，而且，即使主角打败了它们，经过一段时间后，它们还会不断地再生，所以，能避就避，尽量以快速通过为原则。除此之外，记得先使用伊丽莎白·史泰勒交给主角的地图（关于爱莉·凯得温的房子）。





前往爱莉·凯得温的房屋调查

(Investigate Kedward Home)

经过一夜的睡眠后，在次日的早晨醒来。进入树林，在树林里可以看到一只白狼，跟着白狼前进，会发现回到游戏中的一个老的分水岭，玩过一代的玩家会发觉，这是游戏中第一代阿思盖雅的小屋。进入小屋与阿思盖雅会面，他会对主角讲黑卡陀密克斯与他的信徒的事，这个黑暗的灵魂会将不信他的人拿来当活祭的祭礼；他还告诉你，解决的方法是解救剩余的孩子们（拜访三个世界并将他们同时带回）。主角不相信阿思盖雅所说的，阿思盖雅说，主角将在战胜他自己之前显得无力化。

离开阿思盖雅的小屋后继续沿着小径前进，在第一个分岔往左前进，然后在下一个分岔继续往左走，消灭掉沿途出现的僵尸，并注意沿途可恢复生命值的试管与子弹。接着，在看到道路上的大树时继续往左前进，然后，只要遇到沿途被砍的小树干，就继续往左边走，主角可以在沿途使用Tab键来查看地图，好方便到达爱莉·凯得温的屋子。沿着棺材岩向北方的足迹前进，接着，通过西北、西方，然后南方的木桥，再往北方走就可到达爱莉·凯得温的屋子（建议先储存进度）。进入屋子后，主



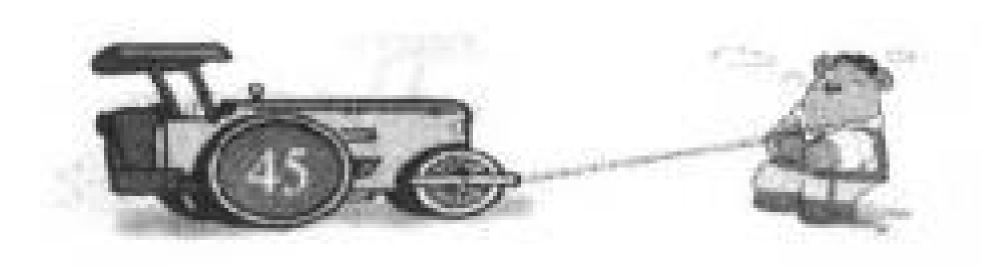
角得尝试打开地下室的门，在门后看到凯得温形成的恶魔，他会把主角扔到屋子外，并表示，因为主角不是信徒，而且内心充满着恐惧，他要求主角必须准备好才能再进来。

回到阿思盖雅的小屋
(Return to Shaman)

离开爱莉·凯得温的屋子后，主角循着原路往回走，回到阿思盖雅的小屋后，阿思盖雅会给主角一个巫毒娃娃，这个娃娃可以侦测在主角附近的邪恶事物，当四周有敌人来袭时，这个巫毒娃娃就咯咯咯地笑起来，使主角提早知道前方有危险。同时，他还会给主角一些东西，以便帮助他可以看清楚他的内在。

再度前往爱莉·凯得温的房屋调查
(Return to Kedward Home)

接着，回到爱莉·凯得温的屋子，接着，就是与恶魔大战，恶魔幻化为爱莉·凯得温的形状，攻击力相当得强，移动也十分迅速，另外，受伤后会进行隐形攻击，同时，会以随机的方式四处移动，是游戏中的一大强敌。当主角消灭掉恶魔后，接着，进入屋子的地下室，解救印第安小孩的生命，

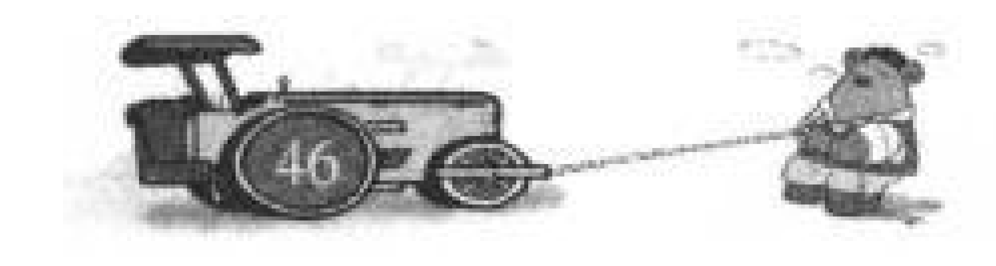


这个小孩会给主角一个老鹰护身符，这个护身符可以让穿戴者进行相当远的旅程。当主角准备离去时，阿思盖雅出现，他告诉主角有关灵魂领域与恶魔领域的事情，并给了主角一个灵魂领域的钥匙，以便进入灵魂领域，他还给了主角恢复生命值的物品——恢复弹弓，主角只要花费很少的魔法点数，便可恢复受损的生命值。

进入灵魂领域

(Enter Spirit Plane)

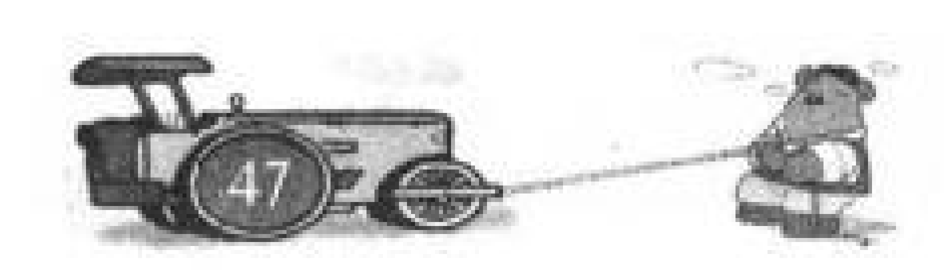
接着，主角进入灵魂领域，使用地图到达灵魂大门前，将阿思盖雅给的灵魂领域钥匙用在灵魂大门前的石头上，这时，闪电雷出现在主角身边。在灵魂领域中，主角再次遇到阿思盖雅，他告诉主角，小心地在这个灵魂领域行走，若是在灵魂领域死亡，真实世界的主角也会死亡！穿过途中的桥梁，遇到一些僵尸，消灭他们！沿途有一些可以恢复生命值的物品，记得在需要时使用，同时要在沿途多捡点恢复生命值的物品与子弹。继续往下，走过巨大的骷髅肋骨所形成的桥，进入洞穴，拯救另外一个印第安小孩，并得到另一个护身符。继续往洞穴的深处前进，到最底时，主角必须消灭一些僵尸，并发现一座破烂的桥，使用鹰眼护身符腾空而



过，遭遇一只名叫海弄的大型飞行怪物，它原先是灵魂领域的守护者，但是，由于邪恶势力入侵，它不得不屈服于邪恶的力量之下，并受其控制。海弄手持会发出大范围闪电攻击的手杖，加上它会飞行，相当难以对付，而且，当它受伤后，就会传送回中央的地区，主角必须利用快速移动来取胜。打赢这些怪物后，就可顺利解救海弄，他给了主角一支可以射出闪电的箭，接着，传送主角与那位小孩回到现实世界。

与伊丽莎白·史泰勒谈论恶魔领域的事项
(Talk to Elizabeth Styler)

回到教堂去见神父与地方行政官，得知伊丽莎白·史泰勒有话要对主角说。与她见面后，询问她关于如何找到恶魔之门的方法，她告诉主角，必须先去大树那边检查一番。回来之后，她告诉主角如何到达恶魔之门的方法。再次进入树林，打开地图，跟着地图的指示到达大树所在的地方，在那里拿起疾病之袋。这里有一些僵尸与弹药，消灭僵尸并捡取弹药，然后回去找伊丽莎白·史泰勒。将袋子交给伊丽莎白·史泰勒后，她交给主角一个在恶魔领域可以保护自己的物品，以及一个可以召唤黑狼的护身符，她表示，在走出树林后，就可以使



用这个护身符，黑狼会自动带领主角到达恶魔大门。她还告诉主角，在进入恶魔大门之后该如何保护自己。酒鬼亥洛姆·海斯也会告诉主角，哪里可以捡取印第安战士的骨头。

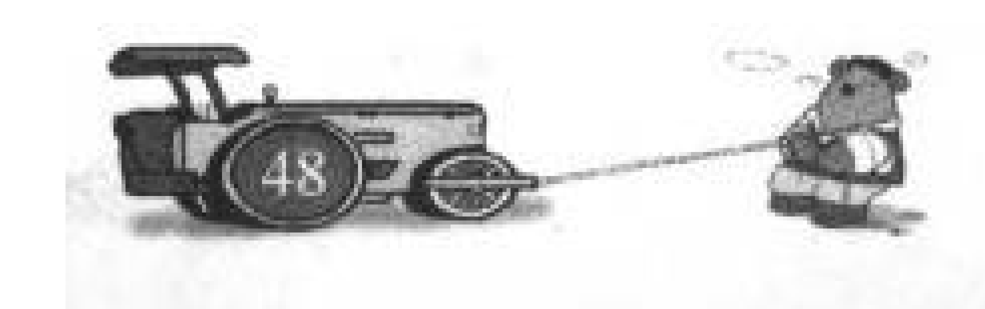
前往印第安人的祖灵圣地

(Find Indian Warrior Bones in Burial Grounds)

再度使用地图，找到印第安人的墓地，在印第安墓地前，会有两位印第安战士的英灵挡住主角，他们表示，除非获得他们认可，否则不能进入。往上到达大门前，使用护身符变身成熊进入门内，这里有一些僵尸与树枝怪物。

战斗提示:

建议使用铁制武器来攻击树枝怪物，等到树枝怪物倒下后，赶快伸手拿取蓝色的心脏，这可确保他们不会再复活。接着，前面信道的树枝将会起火燃烧，并打开隐藏于其后的路径。继续往路径深处前进，此时，梅特出现，告知主角这个墓地已经被邪恶势力控制住了，他会使用火焰手杖攻击主角。这个火焰手杖在使用后，会以使用者自身为起点，施展出一个圆形的并不断向外扩张的火焰，在区域范围内的敌人都会受致命火焰的攻击。打败他之后，印第安战士会纷纷复活起身攻击，杀了这些



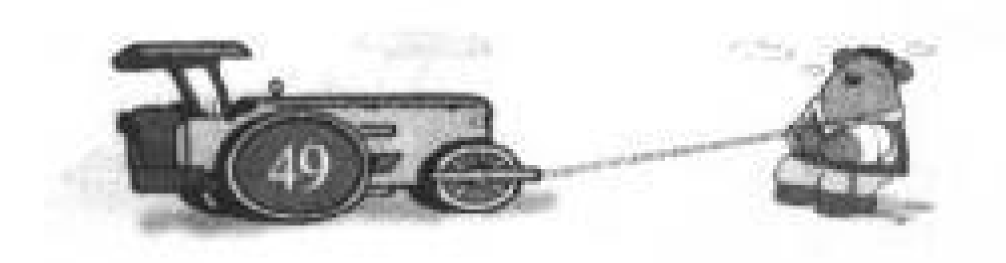
怪物后就能取得印第安人的骨头，不过，拿取骨头后又会冒出一堆僵尸，准备与七八只怪物战斗吧!

返回布莱尔小镇找伊丽莎白·史泰勒
(Travel to Blair Township)

返回城镇后，主角可在路上碰到阿思盖雅并与他交谈，他交给主角一个法术风暴之瓶，这个法术可以召唤闪电雷雨；神父随后也会与你见面，他会交给你一本可以使用驱邪法术的终极圣经，这本圣经是游戏中的终极武器，只需要消耗一点点的魔法力就有极强的效果，而且敌人愈邪恶，它的攻击能力就愈强。再去见地方官，得知伊丽莎白·史泰勒要见主角，去监禁所找伊丽莎白·史泰勒，她会使用能力，以便让主角能够进入恶魔领域，还会给予主角召唤黑狼的法术。

跟随黑狼前往恶魔大门
(Fllow Black Wolf to Demon Gate)

在离开监禁所与城镇之前，与酒鬼亥洛姆·海斯谈话，接着，走出镇的大门，主角会主动召唤出黑狼，跟着黑狼前进，就能到达恶魔大门。进入恶魔大门前，狼变身为一只怪兽，想消灭主角，这只



狼人比起之前的怪物来说不算十分强悍，只有攻击力较强些而已!

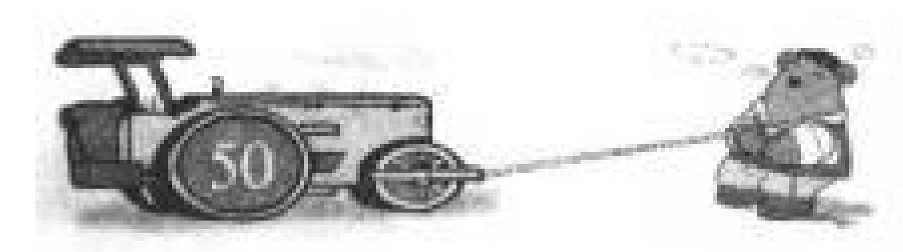
战斗提示:

主角若是使用圣经攻击这位狼人,战斗将会十分容易。

消灭掉狼人后,继续往前走到由岩石组成的小石堆，使用恶魔护身符，开始进入恶魔领域的程序,当血开始往外飞溅时,主角就会被传送到恶魔领域,一进入就要面对骷髅人的攻击,消灭他们并过桥后,会遇到一些野狗,同样将它们消灭,之后,可以在地上捡起金色头骨。继续前进,消灭掉沿途的僵尸牧师、骷髅人与僵尸后,可以拯救另一个小孩,他会给主角一个护身符,使用后会提高主角的强壮度。这里还有另一个金色头骨，记得捡起来。继续前进,消灭掉沿途的僵尸与怪物,并捡取地上的金色头骨,以便往下一层前进。主角在收集完五个金色头骨后,发现一个可以放置的地方,将这些头骨放在台座上，这时，前方的水面升起一座吊桥，小心地穿过吊桥，并且打开恶魔大门，使用强壮护身符将大门上的头骨打开。

战斗提示:

若是遇到树枝怪物,得先将它们消灭并取得它们的黄色心脏。



准备开始大量的射击,因为恶魔贝尔(Baar)与一大堆的骷髅人会在此地等候主角! 贝尔是地狱的三大魔王之一,拥有极强的攻击力,同时也会施展火焰魔法攻击主角,而且也会施展隐身术保护自己,此外,在作战的时候,他会不断召唤出骷髅人来攻击,加上其移动迅速,相当难以对付。

战斗提示:

主角若是有圣经的话,只要四处奔跑使用圣经攻击他,即可将他消灭。

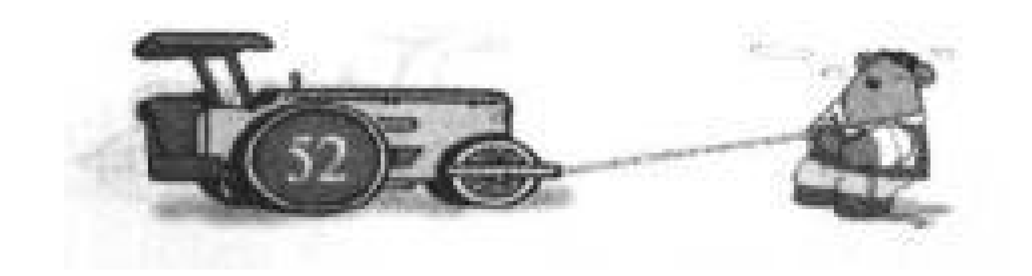
消灭掉贝尔后,黑卡陀密克斯出现,他表示,主角的做法没有用,他们地域的大门已经打开,主角与他们相比只是小小的凡人,一瞬间,他杀死了主角,此时,阿思盖雅出现,使用他的生命来救回主角。现在,主角必须尽快离开此地(有300秒的时间),否则,恶魔领域会密封起来。

最后的善恶大战
(Talk to Styler)

千辛万苦逃出恶魔领域后,发觉伊丽莎白·史泰勒被黑卡陀密克斯抓住,她就是最后的魔王,主角将眼看着伊丽莎白·史泰勒变形成魔王。她会使用快速术、隐身术,同时,会不断地超快速移动,而且会一直使用召唤术,召唤出四只骷髅人来对



付主角，这就只有依靠终极圣经来进行攻击了，主角可使用驱邪圣经，消灭掉最后大魔头，并使得伊丽莎白·史泰勒恢复自由。伊丽莎白·史泰勒要求主角留下，但主角仍坚持面对自己的命运。回到教堂，地方行政官与神父站在墓地上，地方行政官要求主角接下来留任治安官，不过却被婉拒了。





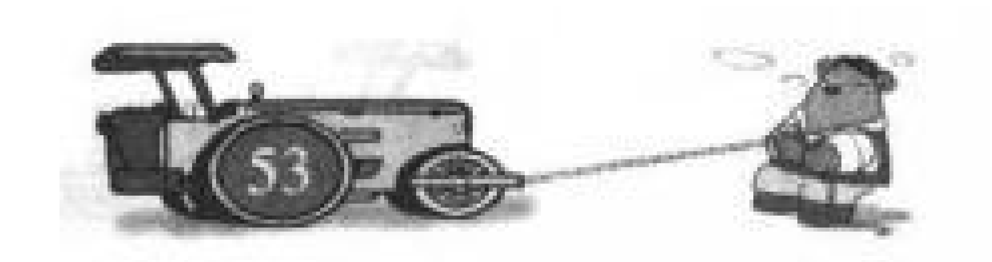
天谕

第00关 日光神殿废墟

在这个关卡中没有敌人出现，主要目的是要让玩家熟悉整款游戏的操作方式。您先站在游戏关卡开始点附近不要移动，两边看去，可发现右方悬空信道尽头，有一个相当明显的拉把开关，是用来打开前方机关石门的开关。从出发点一直往前走，接着，利用跳跃慢慢往右爬上阶梯，然后，再小心翼翼地往回走，走到拉把开关旁边就会自动激活。进入机关石门后，什么都不用做，往前走到尽头，来到日光祭坛的所在，往前走几步，再往右方旋转，看到左方倾斜石板的上方有密道入口，进入后，顺着密道一直走到底端，跳进地洞当中便可结束这个关卡。

第01关 神人族泉源

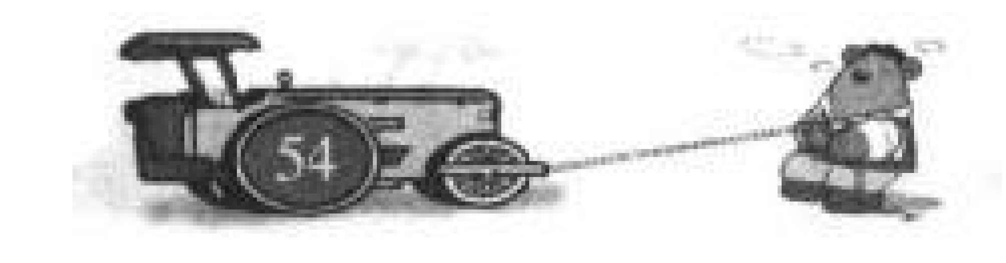
一开始，可看到左方的灵石，往灵石所在的平台下方走，利用向上攀爬的方式便能够轻松取得。在右前方不远处，会碰到重伤垂危的奎，交谈后，顺着信道继续向前移动，将会看到这里有两个下压圆盘机关，只要适时抓住时间差，便可轻松地一



一跳过平台，别忘了取走第二个平台上的灵石！连续跳过四个平台之后，顺着信道一直往前走到底端，很快看到最后一颗灵石。再次顺着信道一直往前走到底端，遇到一个下凹地形，小心往下跳，之后，再用向上攀爬的方式即可通过。紧接着，是两名挡路的死尸鬼，它们都很容易被打倒，旁边还放有血陶皿可以使用！最后，一直往前走到底端，发现位于右方平台墙壁上的神圣图腾，碰触后，很快就可看到位于附近的神之门。

第02关　神人族矿场

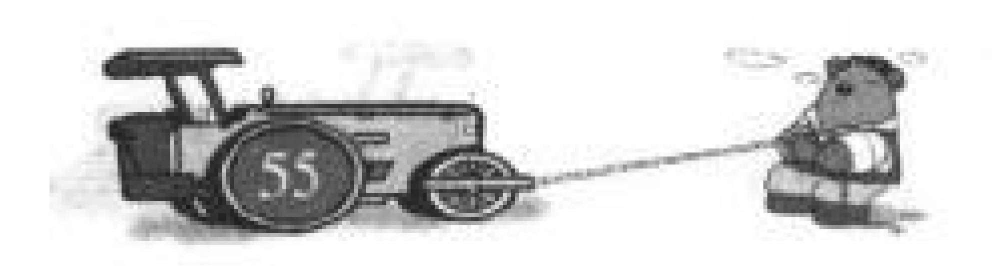
一开始，先除掉位于下方信道当中的死尸鬼，接着，小心沿着最右方的斜坡信道来到底层，碰到另外两名死尸鬼，将它们打倒后，用向上攀爬的方式取得平台上方的灵石。现在，沿着信道往前移动，必须要小心地利用浮板机关，移动至中央的凹洞里，这样才能取得第二颗灵石。接着，再抓准时间跳往最下方的另外一块浮板机关，最后，往画面左方继续前进，要注意房间里的走肉偷袭，这边会有两个血陶皿可以取得。顺着惟一的信道往前方走，小心地利用角度差跳至石板上，可发现最后一颗灵石。先利用右前方的小石板移至对岸，然后，再往前走到信道尽头，接着再慢慢爬上紧贴墙壁



的走道，走到尽头时，只要大胆地往前一跳，便可下降至另外一条信道上，这条信道就是灵石所在的悬空信道。慢慢沿着狭小的信道往前走，取得灵石后，再往前方跳下去，便可看到神圣图腾，开启之后，神之门便会在原来的灵石下方信道出现，要小心跳跃过去才行。

第03关 炼铜池

关卡开始不久，先小心地避开岩浆，并且移动至右方灵石所在，对于袭击你的行尸可以将他打倒，也可以引诱其掉入岩浆当中。接着，再赶紧来到左方村长倒卧之处，交谈完毕之后，将一旁的妖魔图腾箱子破坏，便可利用里头的拉把开关，让岩浆的高度稍微降低一些。接着，往前方移动，再将眼前另外一个妖魔图腾箱子破坏！里头有第二颗灵石！同时，也要留意藏在里头的行尸的攻击。这时，转身往另外一边望去，看到最左方有一个拉把机关，小心地跳跃过去，激活它，以便排掉更多的岩浆！并且要好好地利用沿路上的两个血陶皿。一直沿着贴墙信道，以绕圈方式往下方走去，这里，只能靠着跳跃的方式移动到最后一颗灵石的所在地，而且，还要想办法将走肉打倒。看到惟一有着血陶皿的踏板，马上朝着其前方的信道移动

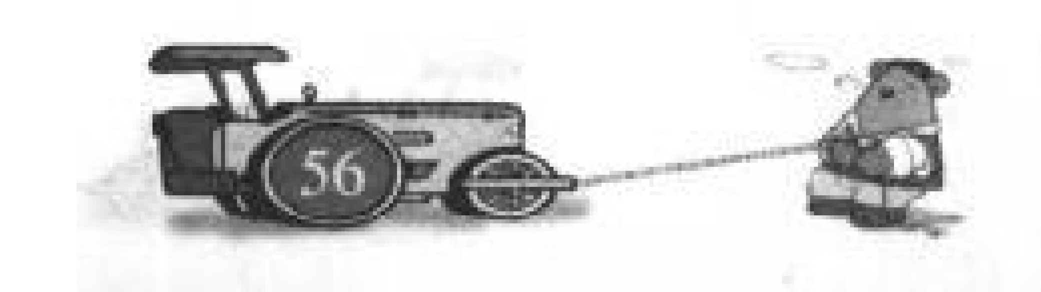


过去！神圣图腾就在其尽头墙壁上面，而神之门就在旁边的不远处。

第04关 智能神殿

一直往前方走，来到智能神殿之上，便有碑文不断浮现在眼前，先不管碑文内容，有两颗极为明显的灵石就放在高处的石柱上，取得的惟一办法就是来到神殿上方的信道，再跳跃过去。但是，当你连续两次向上攀爬来到这个上方信道时，智能女神将会现身，并要求寻找神光，建议完成这个事件之后，再慢慢地拿取那两颗灵石为好。来到智能神殿的左侧，看到一个信道，其实，右边也有一个。进入后，看到左右岔路，先往左方一直走到底，就会看到一道紫光，这就是智能女神所说的神光。取得神光后，回到神殿上方的信道，智能女神要求你回答四道问题，这些问题的答案就在先前你所看到的碑文里。神殿上方的信道呈凹字形，在其四个角落各有三块石板供选择，在接近这些答案石板时，其对应的问题就会跟着浮现在眼前。将全部问题回答完后，回到先前遇到智能女神的地方与其交谈，她便会帮您将隐藏的密门打开。

到取得神光的中途所碰到的左右岔路，那道密门就位于右方的信道底端，神圣图腾就在左方的



墙壁上。密门里的房间共有两个明显的拉把机关，最后一颗灵石放在左方拉把机关后的空间中。解决掉敌人，接着，碰触神圣图腾，然后再回到岔路的分歧处，会看到神之门就静静地耸立在那里。

问题答案：

智能女神从哪里来？太阳。

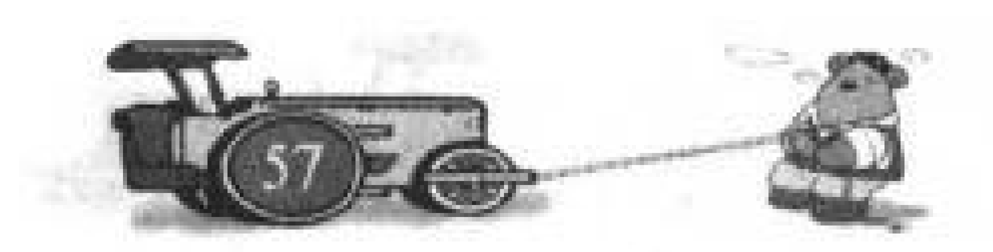
火神最惦记什么？飞妖。

争战女神喜欢什么？火。

水神喜欢什么画笔？扁担。

第05关　鹰族神庙

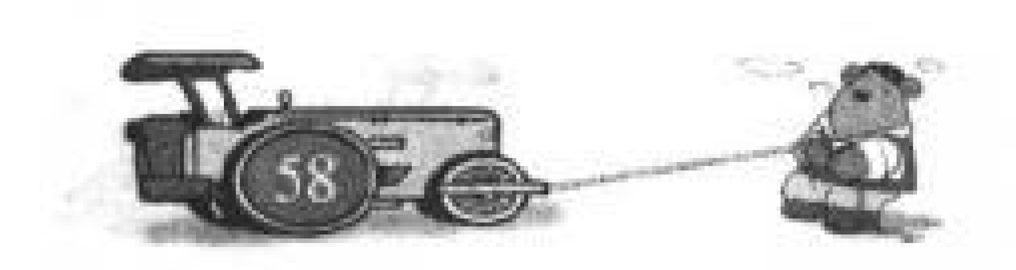
一直往前走，通过门梁后，利用向上攀爬的方式取得灵石！继续往前，解决掉两名行尸后，在左方可看到吊刀机关，抓着吊刀之间的空隙轻松通过，但前方出现一名走肉，将其击倒后，在前方尽头发现第二颗灵石与血陶皿。附近有惟一的岔路，向那里的信道继续走，陆续解决掉三头魔醒狮后，墙壁上的左方会有一排图腾，分别代表着火、水、木、土，这就是解开前方大门机关的重要提示。朝着右方的惟一信道走去，可看到房间当中的两侧各有两个图腾，依右上角、右下角、左下角与左上角的顺序碰触，便可将大门机关打开。小心地往右方信道跳去，便可在前方尽头取得最后一颗灵石。



接着，经由中央信道，跳跃至左方信道，激活神圣图腾后，朝着中央信道另一端的出口走去！再以向上攀爬的方式通过地面凹洞，之后，就可顺利进入神之门。

第06关　地牢

沿着信道往右转，马上会与两名走肉正面冲突，如果有损伤，别忘了拿取一旁的血陶皿和气陶皿。接着，往正前方以向上攀爬的方式笔直前进，只要沿着信道一直走到尽头，便可找到灵石、神器天之璧与元气波法术。再沿着原路回到原处，朝着右方信道走去，解决掉两名行尸后，往左转，目睹鹰族族长惨死在刑具之下，与他交谈后，要特别留意右方冲出的魔醒狮，将其解决后，便可在其兽栏中找到另一颗灵石。可以在刑房中发现另一条信道，进入后马上在岔路右转，继续前进，可看到有着一尊鹰族神圣雕像的大厅，虽然这里有四块可以踩踏的机关大门，但只有右方（以站在入口处的方位来讲）那个神圣雕像面对的机关大门才能继续往前。沿着信道往前走不久后，以最快的速度将两头魔醒狮击倒，然后，再以跳跃或向上攀爬的方式继续前进，往右方可发现最后一颗灵石，先小心地往下方移动，之后，来到灵石所在的平台旁，再



以向上攀爬的方式拿取！然后，往原来信道的方向看去，察觉到神圣图腾就在尽头的墙壁上。激活神圣图腾，回到平台附近后，顺着后方的信道一直前进。最后，顺着信道做180度回转，很快就可看到神之门就在信道尽头。

第07关 暗石窟

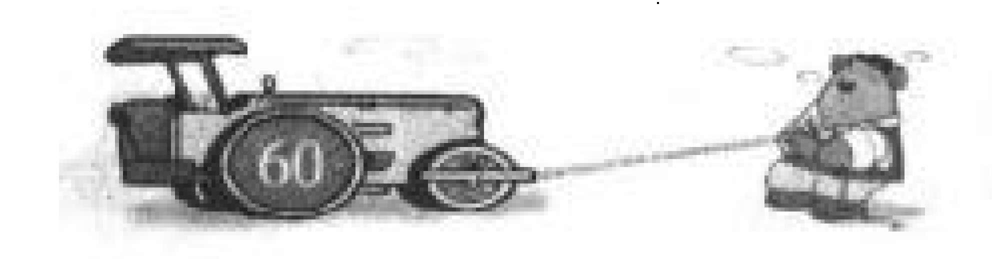
一直往前，来到转角处时，遇到一以食人花攻击你的云姬，不过，湘会及时出现来帮你解围，并告诉你，必须找齐七件神器。接着，顺着信道一直往前，解决掉行尸之后，看到一条左右岔路，先往右方的下坡信道走去，打倒魔醒狮后，在信道尽头发现一颗灵石浮在空中，利用跳跃的方式取得！接着，回头走到原来的岔路，再朝着左方的信道移动，陆续解决掉两名行尸之后，一直往前走，虽然这时必须朝着右手方向走，但建议先将左手方向房间里的两名行尸打倒，因为，里面的平台上就是神圣图腾的所在。解决掉右方的行尸之后，很快就可在前方左侧发现另一颗灵石，拿取后继续往前，遇到另外一名行尸，并在前方墙壁上找到一个拉把开关，激活之后，它会让前方房间当中地穴的底石出现，这样，才能够顺利取得最后一颗灵石。回到神圣图腾之所在，激活它，再回到拿取最后一颗



灵石的房间，并沿着前方的信道一直往前移动，很快就可在一个地穴旁找到神之门。

第08关　断魂桥

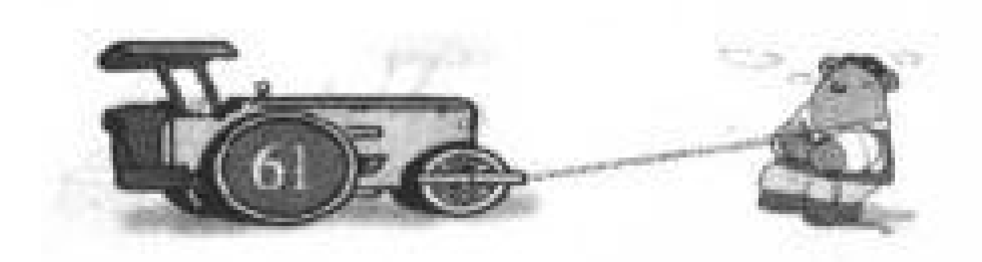
一开始先往右方走，发现神圣图腾就在信道尽头的墙壁上，接着，回头顺着信道一直往下走，看到两名行尸，解决之后，往下一层平台走，这里有两只鱼蟒。前方不远处的妖魔图腾箱子上方就是第一颗灵石，但当你前往拿取时，会触动机关，旁边的暗门中出现狂人战魔，使尽全力将其打倒！如有损伤，别忘了旁边的血陶皿。现在，回到先前遇到两名行尸的平台上，跳至桥面，沿着断魂桥走，遇到两株食人花，建议直接避开，并紧贴另外一边桥以便安全通过。走到桥的尽头，利用跳跃的方式跳往灵石所在的突出平台，然后，借由一旁的阶梯式石块，移动到断魂桥的另一边，不过，回程时得直接跳过桥面，无法再利用这条较为安全的远路。沿着断魂桥继续往前，很快碰到断桥的情况出现，直接跳过去后，走到尽头之处，看到左侧的最后一颗灵石。看准地形后，再跳跃过去！这时，必须要回头，先移动到一旁的大石块上，然后跳至极窄的桥面上，最后，跳至前方的桥面上。接着，运用上述方法倒走回神圣图腾，激活神圣图腾之



后，重新通过断魂桥，就可在取得最后一颗灵石的附近信道找到神之门。

第09关 幽冥业海

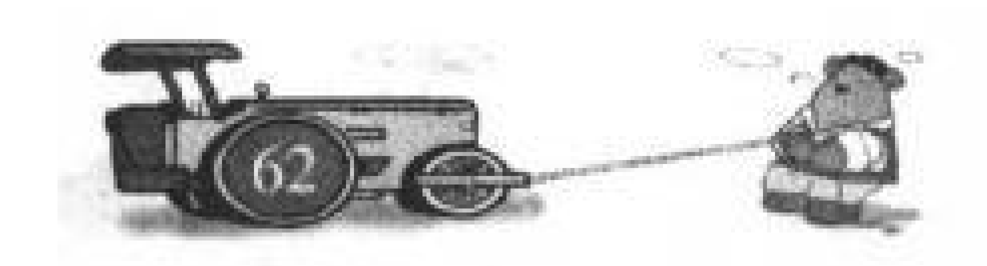
沿信道往前走，中途遇到挡路的行尸，解决后，转往右方的信道，通过之前要特别小心下刺开关，抓准时间差迅速通过。之后，将魔醒狮打倒，右侧墙上有神圣图腾，接着，走过这道位于水中的窄路，打倒另外两头魔醒狮后，激活墙上的圆盘开关。这样，就可让水位下降，而且这个动作是顺利通过此关考验的重点。回到大信道后继续前进，很快看到第一颗灵石就在前方不远处。小心下压圆盘机关，拿到灵石之后，从机关附近的平台往右侧跳下，解决掉两只鱼蟒之后，便可在机关下方的墙壁看到圆盘开关，激活之后，就可让水位再下降一层。再往下跳至平台，打倒鱼蟒后，注意观察下方小平台的正确位置，然后跳下去，解决掉另一只鱼蟒后，就可激活墙壁上面的圆盘开关。跳下平台，将来袭的两名走肉打倒。从底层的中央往右侧信道走去，在入口附近解决掉两只鱼蟒后，顺信道往前，遇到另外的鱼蟒与死尸鬼，接下来，在找到灵石的同时，顺便将神器地琮拿到手。继续沿信道往前走时，前方会有魔眼巨人与死尸鬼来攻击，这附



近有两个血陶皿，紧急时可以使用。离开这段曲折离奇的海底信道，发现又回到入口处，往右侧平台望去，看到最后一颗灵石，以向上攀爬的方式取得之前，要小心平台上走肉的攻击。拿到灵石后，沿着前方信道一直往前，回到下压圆盘机关的信道上面。最后，来到神圣图腾面前，激活之后，发现神之门就在第一次发现圆盘开关的附近。

第10关　魔域

一直往前走，不久，来到一个有三条岔路的地方，最左方的信道有密门挡住去路，于是往右方的信道走去，途中遇到两只鱼蟒。来到信道尽头，看到前方不远的墙壁上有巫师写的血书，把一旁平台上的走肉引诱下来，解决掉。这里有一条往前与往左的信道，先往左方的信道走，跳过末端的地洞，将走肉打倒，就可把一旁的灵石带走。沿着惟一的信道往前走，将魔醒狮击倒后，可看到神圣图腾就在上方平台旁的墙壁上。回到有着血书的房间，再进入另一条信道，前进，经过下坡路段，可看到前方角落有个很大的地洞，里面有走肉出没，先不用急着跳跃下去，往左方的信道走，不久，在信道尽头的墙壁上可找到一个拉把开关，这就是打开前面密门的方法，激活后，沿着信道往前，看

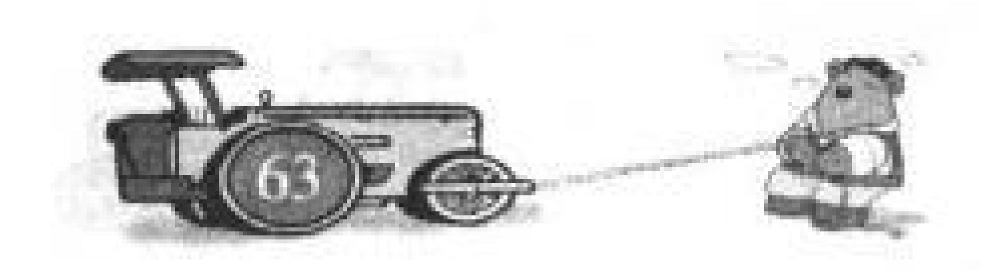


到右方平台上有魔醒狮，将其引诱下来打倒，借由一旁的阶梯式石块爬上魔醒狮所在的平台，然后跳跃至对面，取得另一颗灵石。

这时，有两种选择可回到打开密门之处，一是利用一旁的险峻地形，跳跃至最高处，再沿着窄路来到末端，纵身一跳，就可来到神圣图腾所在的信道之上，接着，顺着信道向前，就可达到目的。另外一种方法是沿原路回去。无论选择哪种方法，最后都得打倒信道内的鱼蟒，然后才能取得最后一颗灵石。现在，回到神圣图腾处并加以激活，接着，来到那个走肉出没的地洞，就可找到神之门。

第11关 水神庙

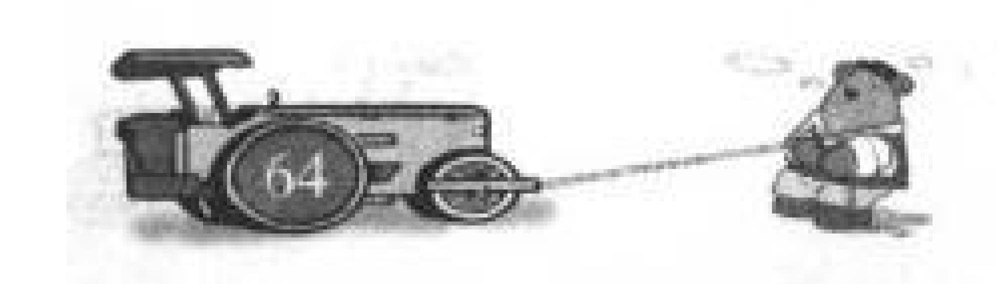
看到前方有个地洞，进入之后有一个宽广的空间，先把三只鱼蟒全部解决，再拿位于左侧的灵石。向上攀爬至右前方的平台，激活位于墙上的圆盘开关，就到左前方那个地洞了！由于水位已经退去，您可以安心地继续往下前进。另外一颗灵石就在旁边的房间中，建议先将房间旁边信道上的三只鱼蟒全部打倒后，再来对付房间里三名行尸。顺利取到灵石后，看到另外一个圆盘开关就在墙上，将其激活，就可使得地底城堡废墟区域的大水消退。朝着房间里的另外一条信道移动过去，在巨



大的拱形入口附近与魔眼巨人遭遇，将其解决掉后，再沿着阶梯一直往中央平台走去，除能找到最后一颗灵石外，还能获得神器海之盘与法术灵光护体。回到先前有着三只鱼蟒的信道当中，继续往下走去，之后，与两名走肉对决，注意观看前方紧闭大门的右方，那里还有一条呈现U字形的信道，其尽头的墙壁上面就是神圣图腾。将神圣图腾激活后，回到原先的紧闭大门附近，看到神之门就位于前方的城堡上面，利用跳跃与向上攀爬的方式进入其中!

第12关 魔姬祭坛

这里的地形简单，一直往前走并进入信道尽头之后，可以看到一座桥梁，拿取血陶皿补充些许体力，然后，再小心地躲过食人花的攻击，继续往前移动，将会来到祭坛的中央平台，碰到云姬出面向您挑战。云姬会不断地施放强大法术展开攻击，注意，一旁还有血陶皿与两个气陶皿供拿取。将云姬击倒后，她要求将她带往日光祭坛，与其交谈后，获得法数六魂剑雨。然后，与先前初次到达此地的情况一样，只要顺着一旁的密道一直走到底端，接着，再跳进地洞当中便可以结束这个关卡。





第13关 金炉魔殿

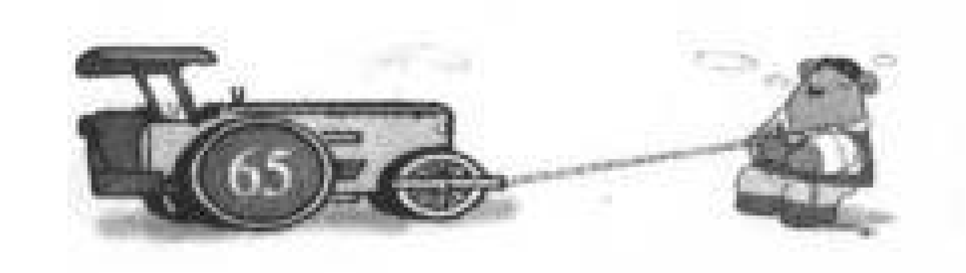
沿着信道往前移动，将走肉队长击败，经过一番交谈后，他会把法术聚气神吼的技巧传授于您。小心结界消失之后直接飞奔而来的行尸。来到金炉魔殿的中央，另外三个角落之信道还各有其它的敌人出没，分别是两名魔眼巨人、两名走肉与狂人战魔，将他们解决掉。回到进入金炉魔殿的角落后，以顺时钟方向看，四边妖气所在的区域分别名为水妖殿、地灵妖界、木精魔窟与火龙宫，必须一一前往这些区域，破坏掉正在孕育当中的四个魔怪，然后，再回到魔殿中央，踩下位于四个角落的对应踏板机关，才能顺利地将所有对应元素的妖气完全释放出来，进入神之门继续未完的冒险。神之门的位置就在斜对角信道的尽头。

附注:

必须在完成第14关至第17关的任务之后，才能够经由第13关前往第18关中，至于这四个关卡的完成顺序，对于游戏的进行并没有任何影响。

第14关 水妖殿

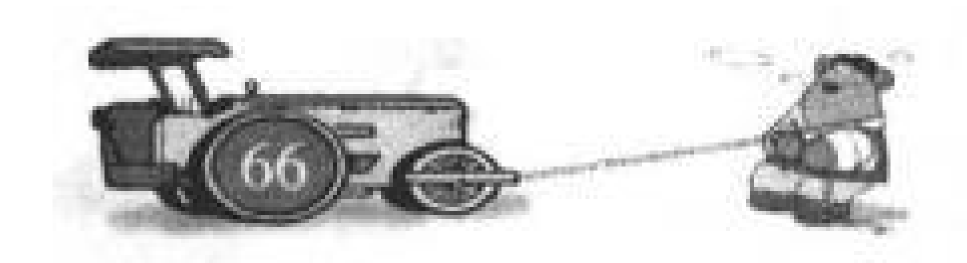
一开始便会碰到死尸鬼与走肉来袭，将其解决掉后一直往前，很快看到一个巨大的中空房间，再



往妖气通气管右方移动，向上攀爬来到另外一条信道。继续往前，不久，碰到一条左右岔路，将附近两只鱼蟒打倒，再往左方下坡信道走去，接着，向左转，遇到一个角度相当大的下坡信道。继续往前，很快可在尽头左方墙壁上找到拉把开关，激活后就能将眼前遍布的大水排除。这时，鱼蟒王将会发起攻击，将其解决并与其交谈后，再将前方墙壁上的水妖骨完全破坏掉，就可沿原路回到金炉魔殿当中。

第15关　木精魔窟

一开始便会碰到两只鱼蟒来袭，将其解决掉后一直往前，可看到一条有岔路的信道，左方信道有封印保护，只能选择右方信道。沿信道向右转，来到一房间，将魔眼巨人打倒，跳入一旁的地洞，将两名走肉解决之后，再沿楼梯一直往上。来到楼梯尽头，眼前有一个极大的中空房间，跳下去，向行尸王挑战！将其解决后，向上攀爬，取得左前方平台上的神器夸父之杵。然后，破坏掉挡住右方信道入口的紫檀杖。顺信道一直往前，碰到一个上坡路段，抓准位置向上攀爬回到地面，最后，把一旁的鱼蟒与行尸解决掉，就可回到有着封印保护的信道之上，接着，再沿原路回到金炉魔殿当中。





第16关 地灵妖界

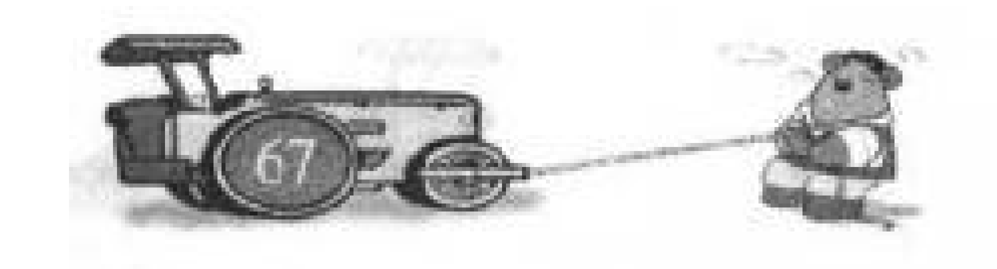
一开始会碰到死尸鬼与行尸来袭，将其解决后，一直往前，左转后沿信道前进，陆续遇到四只魔醒狮，最后，看到前方有血陶皿的信道时，又会有飞妖与走肉来攻击。将所有敌人解决掉后，要面对右转之后所遭遇的狂人战魔王，将他打倒后，拿取右侧的神器女娲之偶，破坏掉土方偶，沿原路回到金炉魔殿当中。

第17关 火龙宫

一开始会碰到行尸与魔眼巨人来袭，将其解决后，一直往前，来到右前方一楼梯，沿楼梯往上。碰到地洞后，向上攀爬，朝墙壁上方的信道走，来到妖气通气管上，通过并进入左前方信道。经过火龙刺刀机关后，会与醒狮王开战，可试着先碰触火龙柱，这样能让法术龙神出窍。打倒醒狮王后，与之详谈，了解其苦衷。现在，马上破坏掉火龙柱并向下跳跃，解决掉底下的两只魔醒狮，然后，就能回到先前楼梯所在的信道，最后，沿原路回到金炉魔殿。

第18关 火神庙主殿

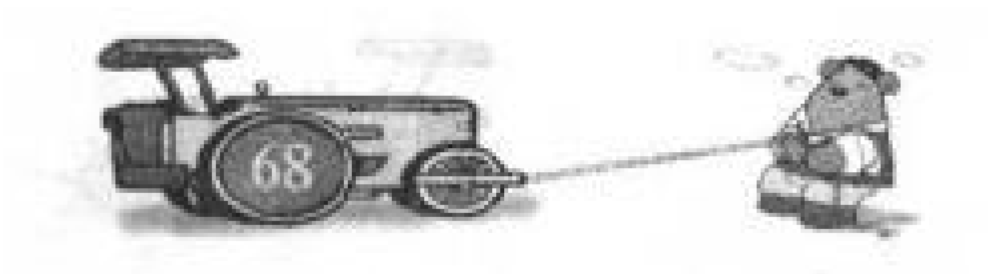
首先，先朝左方信道走去，便会与房间里的三



名行尸展开对决，将其打倒后，可拿取角落的第一颗灵石。回到出发点，背墙站立，再面对右方信道入口，通过撞锤机关后，看到前方下面有另一条信道。跳下去，将迎面而来的两名狂人战魔解决掉，再往反方向信道尽头走去，向上攀爬，可取得与灵石功能相当的神器祝融斧。沿原路回到出发点，可看到右方有一条信道！顺着信道向前，陆续打倒两头魔醒狮，很快看到一条往右的信道。朝着那条信道一直走到底，可找到最后一颗灵石。再回到出发点，背对先前的撞锤机关，往前方走去，会面对另外一个撞锤机关，通过后，向上攀爬登上左方平台，可激活位于前方不远墙壁上的神圣图腾。最后，再回到取得最后一颗灵石的信道岔口，继续顺前方信道往前，途中，跳到对面，将眼前两名死尸鬼解决掉后，就可进入神之门继续向前迈进。

第19关 火神庙密道

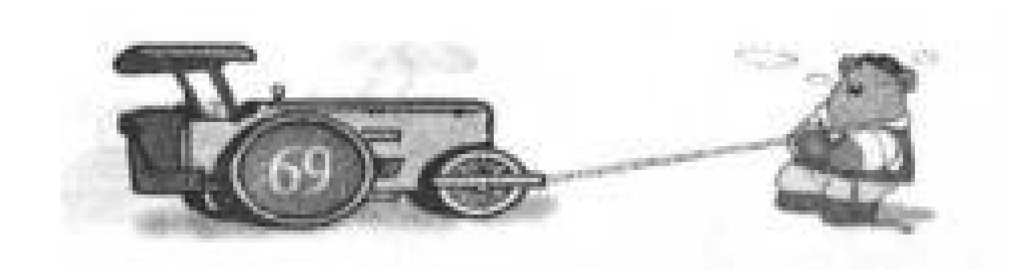
一直朝前方的信道走，很快来到一个相当宽广的空间，这时，必须要往下方的信道跳跃下去，小心魔眼巨人的攻击。向前，顺着这条下坡信道，来到有左右岔路的信道。打倒左方信道里的魔醒狮后，顺信道一直走到底，发现第一颗魔石。回到岔路口，看到前面的岩浆中央有两块浮板，跳过去



后，沿信道向前走，一条U字型的信道出现在眼前，将魔醒狮解决掉后，跳过信道断层，取得另一颗灵石。接着的路途当中，还会有三块浮板与四块浮板的岩浆，一一克服之后，遇到两名魔眼巨人，将其打倒并取走一旁最后一颗灵石。现在，回到岔路信道，朝着右方的下坡信道往前，在转弯处遇到一头魔醒狮，接着，再往上坡信道走，在尽头的房间找到神圣图腾，将之激活后，朝着房间外的信道走去，可看到位于地洞中央的神之门。

第20关 火神炼金坊

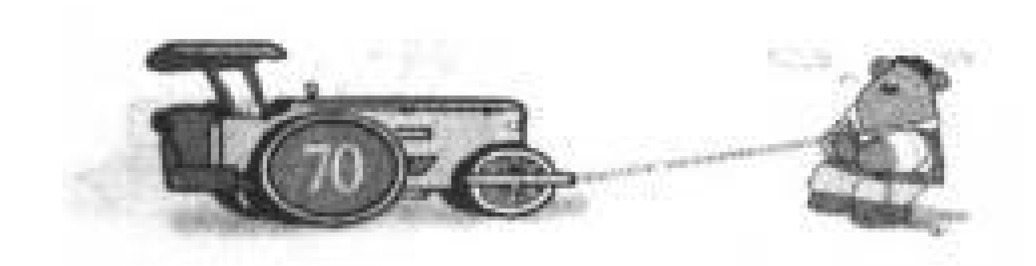
将一开始就出现的狂人战魔打倒后，沿着信道前进，遇到另外一名狂人战魔与鱼蟒，解决掉后，看到前方有个相当明显的地道，跳跃进去，击倒两名鱼蟒，顺信道一直往前，把挡路的魔醒狮解决，跳过岩浆信道缺口。在这条信道中打倒三名行尸后，在尽头看到一条往上的信道，将眼前的魔醒狮打倒后，可取得一旁的第一颗灵石。顺这条信道来到上层房间，看到右侧有一条通往外面的信道，第二颗灵石就被放置在前方不远处的平台上，不过，在此之前，得先把附近徘徊的两名魔眼巨人给解决掉。接着，向放置灵石的前方信道走去，击倒魔眼巨人之后，便可在信道尽头墙壁上找到球形开



关，激活后便可让原本隐藏在平台旁的天梯重见天日。回到灵石所在的平台旁，向上攀爬抵达之后，顺着一旁的狭窄走道往前，可找到火神并与其交谈，接着，还可从他手中取得与灵石功能相当的神器黄金戈，并将原先有结界阻挡的地方全部打开。现在，回到球形开关所在的信道，由于尽头的结界已完全解除，因此，就可以顺利地激活墙壁上的神圣图腾，接着，回到取得神器黄金戈的所在，继续往前，从一旁的狭窄信道来到神器所在房间的正下方，将几名魔眼巨人全部消灭之后，就可进入神之门。

第21关 风域

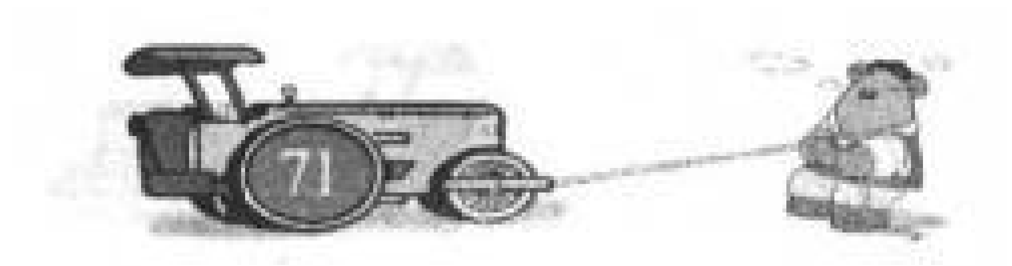
往右方走没多久，便会与现身的风神交谈，再一直沿信道往前走，可看到阶梯式平台下方有魔醒狮出没，将其打倒，继续往前，很快来到一座桥梁的桥头。顺着桥梁向前至第二对石柱处，通过石柱后往左跳过去，到达天墙之路。先往右侧的土黄小路走，接着向上攀爬，一直往上方走，看到前方有一颗灵石，抓准时机跳过去，便可拿到。回到天墙之路的起点，沿此条信道一直往前方，途中必须跳跃两次才能通过断桥，最后到达一个有着几根石柱的平台，顺平台旁的信道往前走，跳至向上倾



斜的石桥，来到石桥的另一端，右前方不远处的墙壁就是神圣图腾之所在，跳到对面贴墙信道，再顺下坡石阶往左，另外一颗灵石又被拿到。继续朝左方信道走，中途要连续跳过三根石柱，还会遇到狂人战魔，接着，走过极窄的信道，往上坡石阶走去，便可找到最后一颗灵石。之后，沿原路回到神圣图腾之所在。激活后不久，便看到神之门就在石桥的侧旁墙壁，只要利用气陶皿所在的突出支路直接往下方跳，就可通过此关的考验。

第22关　九关天关外

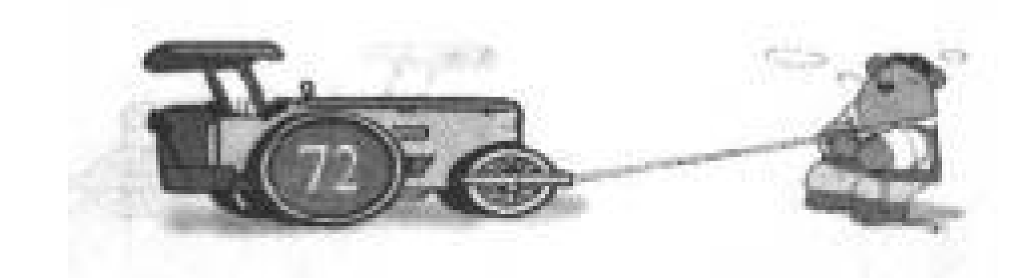
开始不久，跳跃至那根会上下移动的石柱上，再跳到一旁的第二根固定石柱上，看到对方不远处有一个拱门山洞。往下方信道跳下，在右下方拱门山洞正下方，还有另外一条信道，以那条信道为目标再往下跳。从拱门山洞正下方的入口处，直接进去，向上攀爬来到上方信道，将这里的魔眼巨人解决，拿取放置一旁的灵石。顺着上坡信道一路向前，再沿下坡信道前进，找到另外一颗放置在信道尽头的灵石。沿原路回到拱门山洞正下方，再往反方向走，来到楼梯底部，顺着这里惟一的一条上坡信道向前，打倒一名魔眼巨人，就可拿到最后一颗灵石。回到先前的楼梯底层，神圣图腾就在一旁的



墙壁上，将其激活，再回到拱门山洞前，可看到开始的石柱区域，跳至前方信道，朝左方信道一直走到头，向上攀爬来到神之门所在地，也就是有着两个火焰灯架的平台上面。毕方神鸟现身，它除了会帮您带到赤炼魔宫之外，还会把法术毕方神击传授给您。

第23关 赤炼魔宫外

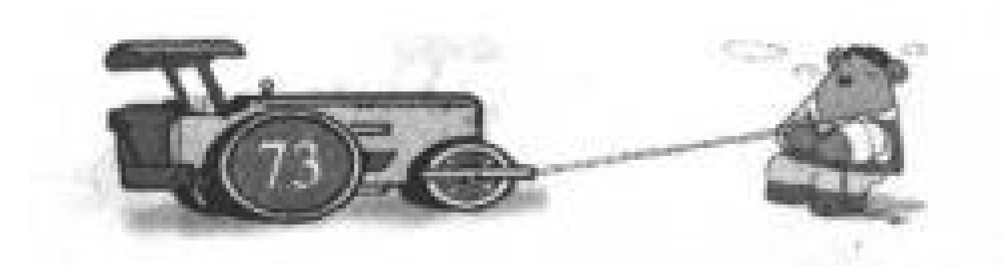
朝着平台前方移动，很快遭遇到两名行尸，将其解决掉后，朝着水边走去，拿取放在小小突出石块上的灵石。回到原先的平台，再顺信道往前走，利用跳跃通过石块群之后，便可遇见风神并交谈，躲过其攻击并且拿取放置在角落平台上的另一颗灵石。沿信道往前，一堆石块上有血陶皿，再过去不远处有一道瀑布，利用跳跃顺利通过之后，看到最后一颗灵石被放在角落水塘中的平台上。转弯后向前走，陆续遇到三名行尸，在信道尽头，抓准时机一跃而过之后，在信道中遇到三头魔醒狮和两头从一旁平台跳下的魔醒狮。向上攀爬，抵达信道尽头，激活墙壁上的神圣图腾后，火神将会请您规劝风神改过向善，接着，就进入一旁的火神之光：发现自己来到魔界阴神之墓前，也就是火神庙密道最后出现地洞所在的另外一边信道，只要一



直向前，追着风神交谈数次即可。

第24关 赤炼魔宫

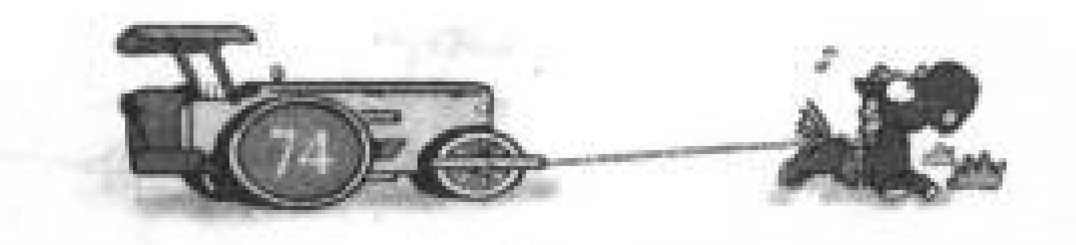
朝着前方的信道走，风神便会出现与你交谈，并且还会有一道风神之光出现，注意四周的环境，前方、后方、左方与右方都有不同的信道，先向后方的信道走，面对墙上的图腾时，从左方楼梯不断往上方移动，途中会遇狂人战魔的攻击，移动到通往中央大厅的信道尽头。第一颗灵石就藏在这个信道尽头下方的平台上，跳下去拿取之后，再以向上攀爬的方式回到信道之上。此时，先是回到了中央大厅，接着，朝着前方的信道走，碰到两名魔眼巨人，将其打倒后，在前方信道里再度遇到两名魔眼巨人，尽头放着另外一颗灵石。回到中央大厅，朝着左方的信道走去，在信道上与鱼蟒短兵相接，之后，向前走不久，又在左侧房间与死尸鬼和两头魔醒狮遭遇，最后一颗灵石就在这个房间。拿齐三颗灵石后，沿信道往前，打倒鱼蟒后，来到位于墙壁高处的神圣图腾，利用跳跃的方式激活它，再解决掉信道前方的魔眼巨人，最后一道神之门就出现在房间的角落。

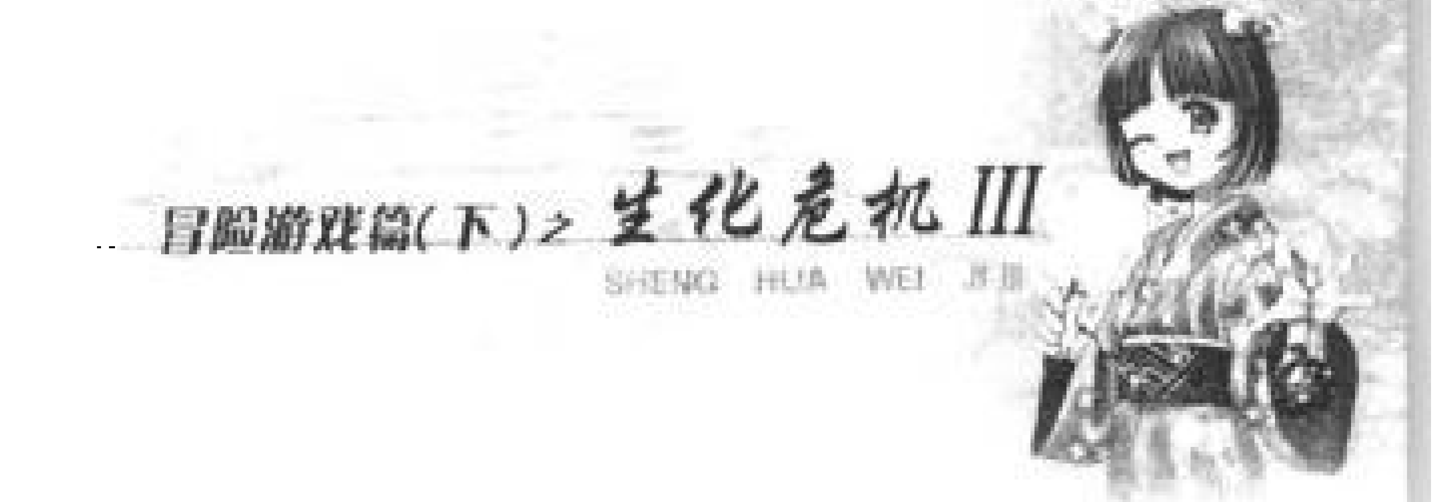




第25关 烈焰火狱

一直往信道前方走，很快,魔王便觉察到你的存在，并破坏地板，露出底下滚烫的岩浆。除了用跳跃的方式来到房间末端外，还可利用前面说服风神时通过地洞的方式来缓缓前进。但无论用哪种方法，最后都得面对这个超难敌人的挑战，毫无保留地施展法术与攻击，来救出你心爱的湘吧!





生化危机III——复仇女神

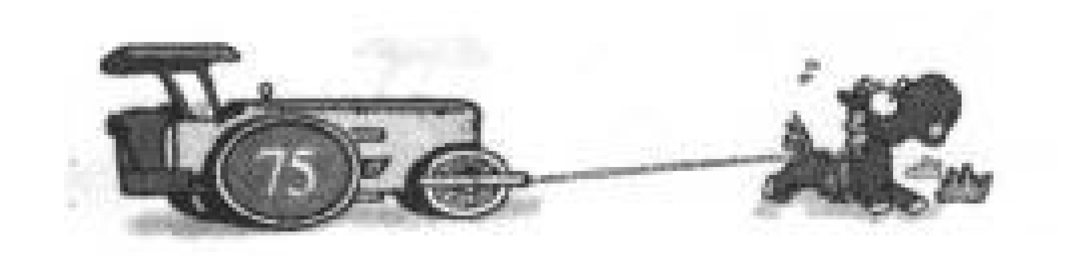
前 言

由于《生化危机III》这款游戏在进行的时候有很多可自由选择的地方，游戏的流程也相当开放，因此，传统的流程攻略在这里不是那么统一。

选择不同游戏模式以及游戏的难度，会影响到开始时玩家身上所持有的道具，以及游戏进行中敌人出现的位置、数量等等。此外，即便是选择相同的游戏模式，由于敌人的出现部分是由随机数来决定的，某些武器及弹药的位置也会有所改变。不过关于过关所需要的重要道具以及各种文件的位置，是不会因此而改变的。

住宅区 (Uptown)

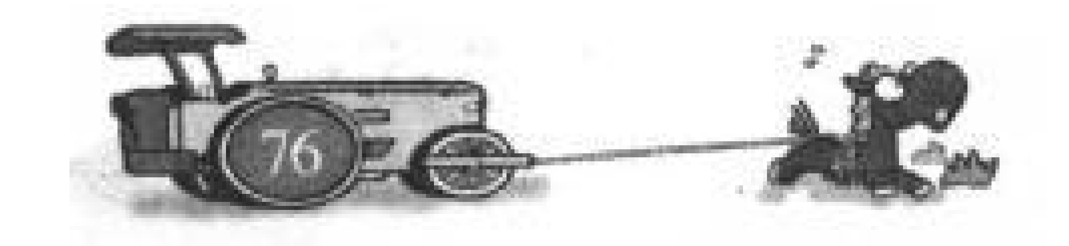
游戏一开始，吉儿会从一间着火的商店里冲出来，而在她的四周，会有许多的僵尸出现。此时，由于身上的弹药不是很多，因此，建议不要在这里花太多的时间，打倒正面的僵尸后，立刻爬过垃圾桶，躲开此地僵尸的攻击。才走下垃圾桶，吉儿就发现自己被僵尸团团围住了。看看四周，惟一的一条生路就是撞开背后的门。于是，吉儿用尽全身的



力量，终于撞开了这扇门，来到了一间仓库中。在这里，吉儿遇到了一位生存者，于是，吉儿表示要离开这里，找寻逃离此地的方法。不过，这位生存者刚刚失去了女儿，对于吉儿所讲的话一点都听不进去。就在他躲进仓库里的货柜之后，吉儿只好自己来找寻其它的办法。

此时，建议玩家先打开个人的物品栏，看看身上拥有什么样的道具。在吉儿的身上，现在，可以看到一本蓝色的游玩手册和一本红色的游玩手册。这两本手册记载了许多与游戏进行有关的信息，请您务必利用这个时候好好看一下（手册中记载了弹药的调配方式）。

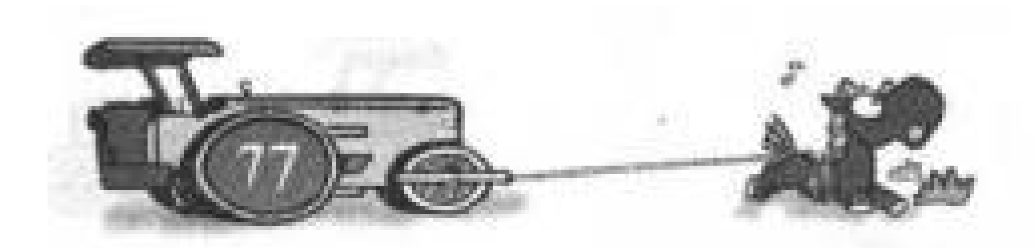
先在仓库的这一层仔细地逛逛，在这里可以找到一份急救喷剂和三十发手枪的子弹，这可是一开始最初的补给道具。以后，随着游戏的进行，吉儿要不断地找寻类似的道具来进行补充。在之后的攻略过程中，将只提到重要道具、过关物品、以及各种文件的取得位置。至于一般道具，在之后的攻略过程中将不再特别提起。不过，为了各位在游戏进行时的安全，请自行补充相关的弹药以及药剂。拿到这两件物品之后，就可上楼来到办公室，在楼上的房间里，会看到一个打字机。在打字机的旁边有色带，这是用来记录必要的道具的。在打字



机的一旁，可以看到一个宝物箱，这里可以用来存放在游戏中取得的道具。由于身上能够存放的道具是有限的，因此，利用这个可以保管物品的宝物箱是非常重要的。在这个房间入口一旁的墙上，挂有一把仓库钥匙，请在离开此地之前将它取得。使用仓库钥匙打开此地的门之后，就可以离开仓库了（墙上的钥匙会闪闪发光）。

沿着仓库后方的小路前进，可来到道路上。从这里开始，敌人出现的频率会增加许多，因此，吉儿必须要小心地前进。沿着这条路一直前进，就会来到一个三岔路口。在这里有一扇门，吉儿才想要打开它时，就有人从里面把门给打开了。吉儿只看到一个人跑出了这扇门，这时，他的身后出现了一堆僵尸。打倒这些僵尸后进入这扇门，在里面的地下室看到一个倒在血泊中的人，从他身上可找到一把散弹枪。另外，在一旁的柜子上，还可拿到一瓶打火机油。虽说现在不知道这打火机油有什么作用，不过，还是先把它拿着带在身上，也许等一下就会有用了。

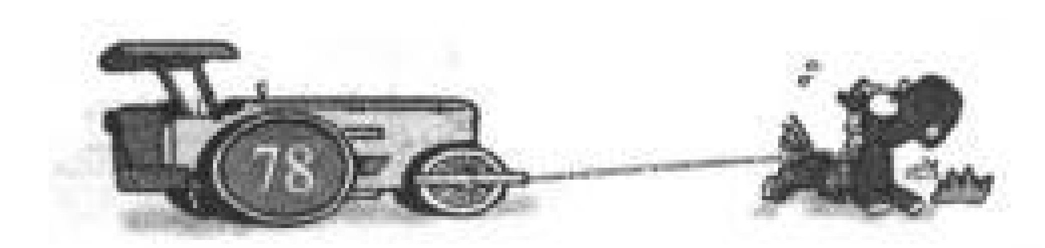
离开地下室之后，向着刚才那个人逃离的方向前进，沿路会不断发现一些锁起来的门。暂时先不要理这些门，继续沿着道路前进，可在一条防火梯的旁边找到这一区的地图。有了地图之后，再打开



地图功能，就可看到这一区的完整地图。这对于之后的行动会有很大的帮助，因此，在每进入一个新的区域时，不要忘了找找地图在哪里。在地图中，游戏中可以取得的道具以及文件都会以相当明显的方式显示，当您看到画面上有某件比较精细的东西时，通常它就是可以取得的。

在街上怎么也找不到那个逃跑的家伙，打开地图看一下，看到地图上有一个标示着酒吧(Bar)的地方，那个家伙会不会跑到那里去了？因此，吉儿沿着道路来到酒吧的后门，打开门走了进去。踏进酒吧，就看到那个人正被僵尸攻击，而那位被攻击的人正是布莱德。眼看他就要被咬死的时候，吉儿出手救了他。吉儿和布莱德联手打倒僵尸之后，布莱德又冲出了酒吧，留下吉儿一个人。在酒吧里可以找到一张时钟塔的明信片，此外，在酒吧正门旁的电话前，还可以找到一个打火机。仔细地检查一下打火机，会发现它的油已经用完了，这样是没有办法使用的。记得之前取得的打火机油吗？使用组合的指令将它们组合起来，就可以变成一个可以使用的打火机。

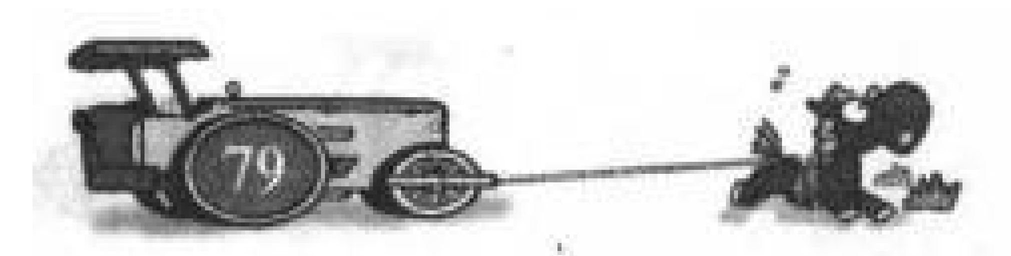
离开酒吧之后继续前进，会在其中的一条道路上看到一堆僵尸正被巨大的东西挡着。正当吉儿以为这些僵尸无法过来的时候，僵尸推倒了那巨



大的障碍物，向着吉儿走了过来。于是，吉儿使用武器打倒了这些僵尸，再仔细调查这一带。在障碍物的后方，会发现几具尸体，其中一具的身上有一份照片，记录着九月二十七日警官队出击的行动。在一旁会发现一个被绳索绑着的铁门，无论怎么用力推，都无法将它打开。于是，使用打火机将绳子烧掉，就可以打开这扇门继续前进了。

接下来会来到一个烧着大火的地方，从火里会跑出僵尸狗来攻击你。打倒这些僵尸狗后仔细调查，会发现在一旁的墙上就有消防栓，若是能够找到灭火用水管，应该可以灭掉此地的大火。不过，此时身上并没有水管，因此，只能眼看着大火继续地烧。在这条路的一旁，有一间信道储存室，可以在这里进行游戏进度的储存，里面的宝物箱则可以进行道具的存放。

再继续向前，来到一个有许多废弃物的地方，在一旁的道路上，有一扇打不开的门，因此，吉儿只好放弃向这个方向前进。往另一个方向走没多久，就会来到此地的警察局门口。才踏进警察局，就会看到布莱德跑了进来。正当布莱德要警告吉儿的时候，巨大的追踪者从天而降，一下子就杀了布莱德。此时，吉儿要决定接下来的行动，是要“和杀了布莱德的入侵者对决”还是要“逃入警察局”。

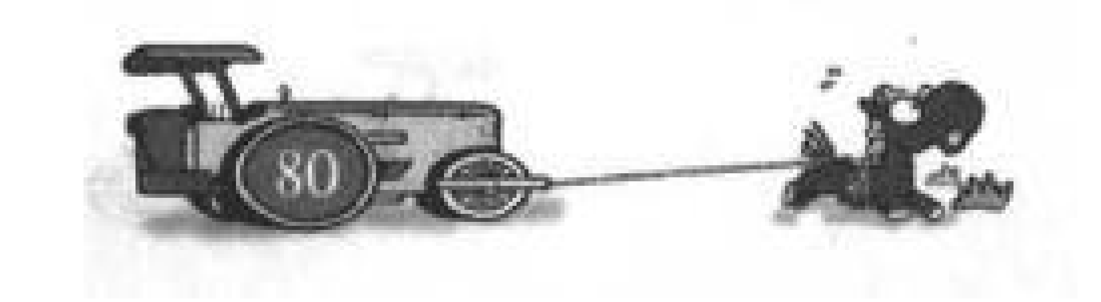


玩家自行选择行动的方式：在这里，建议各位玩家自己思考一下，如果您觉得自己没有办法对付这个追踪者，那么最好选择第二项，逃入警察局；若是您觉得自己可以打败追踪者，就可以选择第一项。如此的选择会影响到一部分游戏的进行状况，不过，却也带给游戏不同的乐趣。

在这里，您的选择如果是要和追踪者决斗，那将会面临一场相当严酷的战斗。如果打倒了追踪者，就请调查一下布莱德的尸体，可以找到一个卡片皮夹，检查这个皮夹，就可获得布莱德的S.T.A.R.S.卡，这个卡片可以用来使用警局内的计算机。此外，在追踪者的身上，可找到一份特殊的道具，那是打倒它的奖励。

警察局 (Police Station)

在警察局大厅的桌上，可以找到警察局的地图。此外，一旁的计算机只要使用代表个人的S.T.A.R.S.卡，就可以用来阅读相关的资料。请将这个密码记下来，之后马上会用来打开保险柜。如果您是直接选择逃入警察局，那此时您的身上并没有卡片，因此，要等到另外取得卡片之后再来使用计算机。在游戏中关于密码以及解谜的方式都不是固定的，因此，笔者在这里不将密码列出，以免误





导各位，请各位在游戏进行时自行记录。

然后进入警察局内惟一可以进入的房间，在角落发现已经没有生命迹象的马宾警察。从他的手中，可以取得一份马宾的报告书，从上面可得知关于宝石窃案的相关资料，以及有一颗宝石已经被警方寻获，留在警察局里的保管室里的情况。离开这间办公室进入保管室，可在其中一个保管箱中找到这个蓝色宝石。此外，利用取得的密码，可以取得一把刻有图案的钥匙。离开保管室后，从一旁的走道可以来到警察局的演示文稿室。如果你之前没有取得卡片，在这里的桌上可以找到另一张S.T.A.R.S.卡片。楼梯间旁的小房间是一间暗室，在那里可以找到一份戴彼德的手记，记录着一些与僵尸战斗的相关记录（柜子里存放有威力强大的武器）。

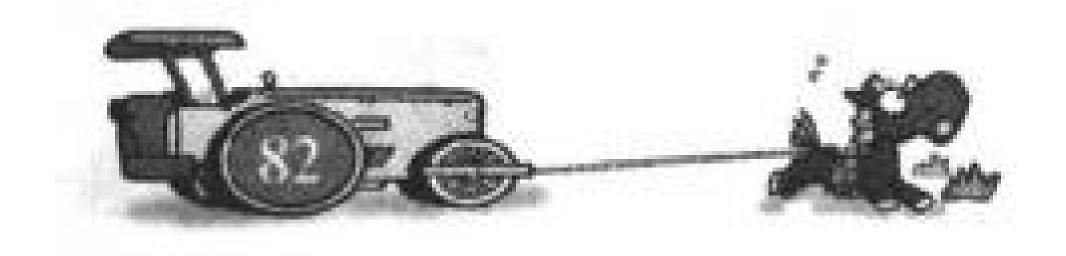
上到二楼，用那把刻有图案的钥匙打开S.T.A.R.S.办公室的大门，就可进入办公室。一进门，可从一旁的传真机上取得一份来自肯德武器店的传真，然后，在其中的一张办公桌上，可以找到开锁铁丝，可用来打开一些简单的锁。旁边的墙上有一份急救喷剂，柜子里可以找到一把榴弹枪，这些都是之后行动所需要的。就在吉儿要离开这间办公室的时候，一旁的无线电居然响了起来。吉儿走到



旁边调整了一下，只听到断断续续的对话，一位名叫卡洛斯的人似乎在和什么人通话。听完这段对话之后，离开办公室，就可以沿着原路离开警察局了。就在吉儿踏下楼梯准备要离开此地的时候，那个追踪者又从窗户冲了进来。这一次，追踪者携带着巨大的火箭筒，因此，要一面躲避他的攻击，一面打倒他。

住宅区 (Uptown)

离开警察局之后，来到街道上刚才那个打不开的门，使用开锁铁丝把它打开，就可进入之后的区域。在街道的转角处，会看到一具尸体，它的身上除了可以找到弹药外，还可以找到一份佣兵日记。在这份佣兵日记里，记录了关于安布雷拉公司所拥有的佣兵集团，以及它们已经被派来此地执行任务的事情。离开这条信道之后，可以看到一条灭火用水管，不过，水管被螺丝钉固定在墙上，目前没有办法取得，于是，继续向另一方前进。在通过了一段有许多僵尸狗的路之后，就可以进入停车场。在一台闪着火花的车上，可以找到一段电缆线。走进停车场办公室，整理一下身上的装备，继续前进，进入市区。





闹区 (Downtown)

进入市区后，会遇到一群僵尸狗，打倒这些敌人，来到餐厅(Restaurant)，在这里，可以取得一份“本市指南——市长的说明”，同时，在餐厅后方的厨房里，可以找到一把铁锹。用它打开厨房地上的铁盖，会遇上那个名叫卡洛斯的佣兵。不过，此时追踪者再次出现，此时可以选择“逃到地底下”或是“躲在餐厅里”。在这里，建议选择第二项，因为这样可以很快躲过追踪者的攻击。打倒追踪者之后，可以离开餐厅，不过，此时，卡洛斯也离开了。向着道路前进，可以在一旁的小房间里取得生锈曲轴，这东西在之后会有用，先把它寄放到宝物箱里面。

遇上佣兵卡洛斯，接着，来到报社的办公室(News Paper Office)，先在公共电话上取得一张照片，然后，将铁梯推到同一边，爬上去按下墙上的开关，就可以打开旁边的铁卷门。沿着楼梯上楼，进入办公室，可以取得另一张照片、绿色宝石，以及新闻记者的笔记这几件物品。现在，来到市政府前的那个时钟，将两个宝石都放上去，就可以打开这扇门。然后，来到路面电车那里，在电车里面，可以发现电车技工手记。检查这部电车，会发现有些地方坏了。以目前的状况来看，手上没有足够的

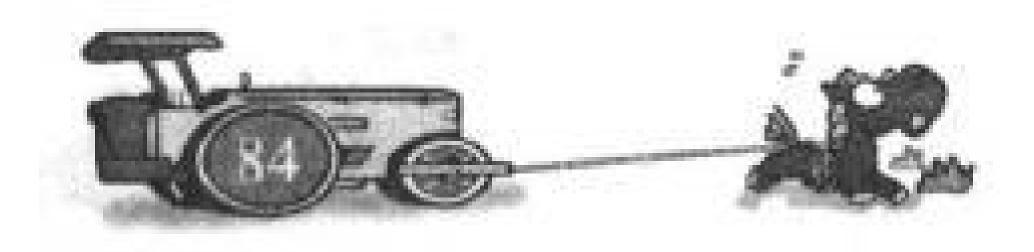


工具来维修。在电车上会遇到卡洛斯及他的两个同伴，其中的一个还受了重伤，卡洛斯会邀请吉儿和他们一起行动，不过，目前吉儿还有其它的事要做。谈话之后，吉儿身上放物品的数量可以增加到十项。在电车上找到扳手，带着它和生锈曲轴来到加油站，然后使用这两样道具，把铁卷门打开。进入加油站，解开电子锁，取得柜子里面的机油。就在取得机油的同时，加油站发生了爆炸，引发了大火，于是，吉儿赶快逃离此地。

打开柜子上的锁：这里的解谜方法，是将上方的按键变得和下面亮起的灯一样。举例来说，如果下面的文字只有A亮着，那就要靠按键来将上面的灯改变为只有最左边的是亮着。如此重复三次之后，就可以打开这个柜子。

在市政府有一座石像，调查这个石像，可取得它手中的铜制书。拿着这个铜制书来到餐厅旁的泉水处，把书放到正确的位置上，就可以把另一边的铜制罗盘拿起来。再来到石像前，把铜制罗盘放到石像的手上，就可以让石像转过身，取得放在它身后的蓄电池。带着扳手来到有灭火用水管的地方，用扳手将它取下来。然后，来到失火的地方，用水管把火灭掉，就可以通过此地。

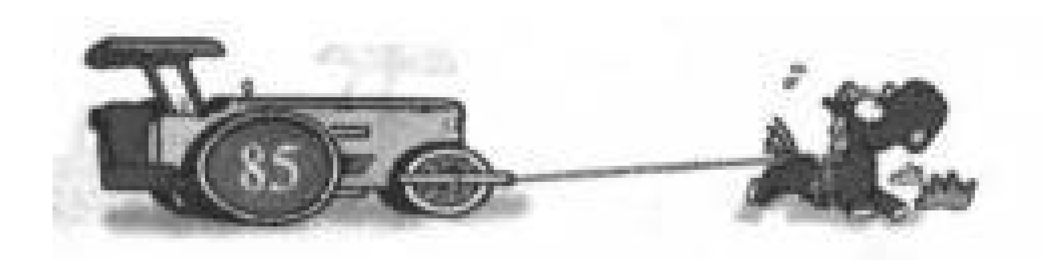
在路上，可以找到一个曲轴，然后，再往下走，



就可以进入制药公司。在这里的桌上有个遥控器，还有一份管理责任者的报告书。使用遥控器后，可在电视上看到使用计算机打开门锁的密码，进入里面，可取得机油添加剂。另外，在这里，还有一份营业所的传真。也不要忘记，打开电视后，迅速记下密码，这个密码每个人玩游戏的时候好像都会不一样，因此，请自己把它记住。

离开这里之后，先回到一开始的出发地点，在货柜里可以找到一份在容器中所留下的遗书。然后，用曲轴打开位于酒吧后门附近的铁卷门，可取得一些榴弹枪的弹药。带着蓄电池前往工地，在路上，会再次遇到追踪者，打倒它后继续前进，在停车场会遇到另一次选择。此处的选择会影响之后遭遇敌人的位置，请自己进行决定。

来到工地后，把蓄电池放到正确的位置，就可以激活电梯。搭着电梯来到底下，就可以进入变电所。到里面将机关改变为手动模式，然后，调整开关，使电力达到正确的要求，开启铁门。在房间里，可取得军用手枪及保险丝。现在，将机油和机油添加剂混合，可得到混合机油。现在，混合机油、保险丝，以及电缆线都有了，可以前去修理路面电车了。在路上，还会再遇到追踪者，要打倒它才可以顺利前进。除了追踪者外，还会遇到一只巨大的虫

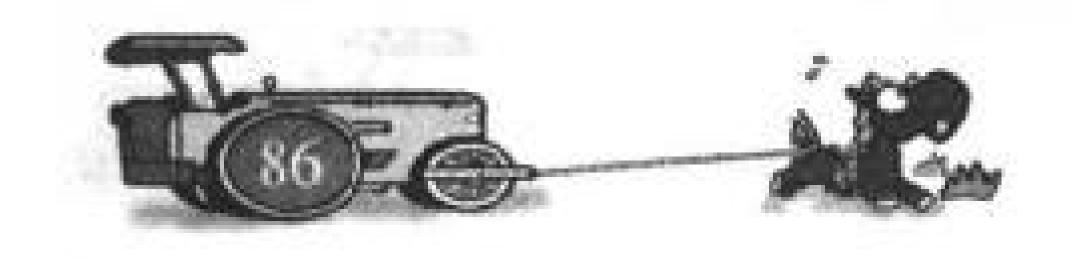


形怪兽，打倒它后就可以爬梯子上去。和它战斗的同时，要开启墙上的两个开关，才可以把梯子降下来。将电车修好之后，就可以出发了，不过，此时，电车上却出现了不速之客。追踪者居然上了电车，向众人发动了攻击。电车不断地在加速，已经没有停下来的办法了，于是，吉儿和卡洛斯只好逃出电车，沿路面向电车前进。

时钟塔 (Clock Tower)

清醒之后，吉儿发现自己身在一栋不知名的建筑里。四处进行调查后，发现自己原来在时钟塔里。此时，要先找到留斯钥匙和时钟塔钥匙，才可打开门继续调查。到大厅里找到作战指示书及武器，然后就可以继续进入其它区域。接着，在书房找到美术品的名信片后，就完成了这一带的调查。在电车上的选择不同，会使出发的地点不同。不过，即便如此，也不会影响到游戏的进行以及重要道具的位置。

接着，来到时钟塔的楼上，在这里，使用时钟塔钥匙，可进到顶上的小房间，那里有一个音乐盒，调整开关，让音乐盒放出应有的曲子，就可以取得放在此地的另一把时之钥匙。将时之钥匙和留斯钥匙组合，可得到完整的时之钥匙。在这里，

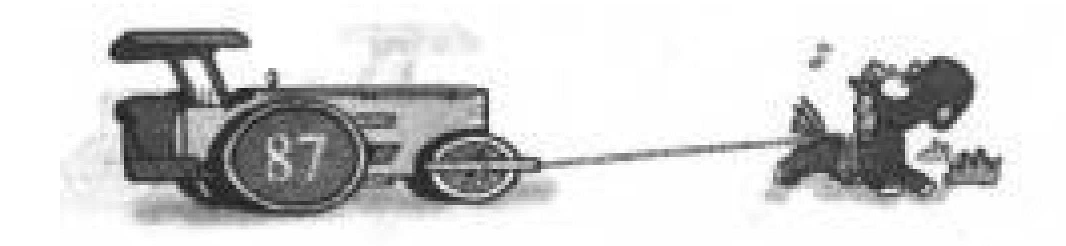


同时还可以取得银色齿轮，之后就可离开这里。

音乐盒的解谜方法：开始调整音乐盒的时候，它会先播放一次正确的曲调。一般来说，曲子共有两首，一首是曲风优雅的，另一首则是荒腔走板的。依这时播放的曲子来调整，每调整一段就可以听听看是否正确。将所有的六个插销都放好后，就可以播放曲子了。

离开时会再次遇到追踪者，玩者可以自行选择如何对付它。然后，用时之钥匙打开门，通过有着一堆蜘蛛的地方，就可以在某位佣兵的身上找到另一份佣兵手记。此处有三个时钟，同时也可以找到三颗宝石。将这三颗宝石放在时钟前的盘子里，如果放对了，就可以取得金色齿轮。将金色齿轮和银色齿轮组合，可取得时之齿轮。在这个地方要调整时间为十二点，每一颗宝石都有不同的重量，放在不同的位置可以移动指针不同的距离。此处共有六种不同的排列方式，因此，若真的算不出来，各位可以依次试一试。

再来到有音乐盒的那个地方，将时之齿轮放到正确的位置上，就可以让时钟塔正确地响起。来到时钟塔的正门前，看到直升机出现，吉儿以为自己就要得救了。不过，此时追踪者再次出现，将直升机击毁了。吉儿好不容易击退了追踪者，自己也受



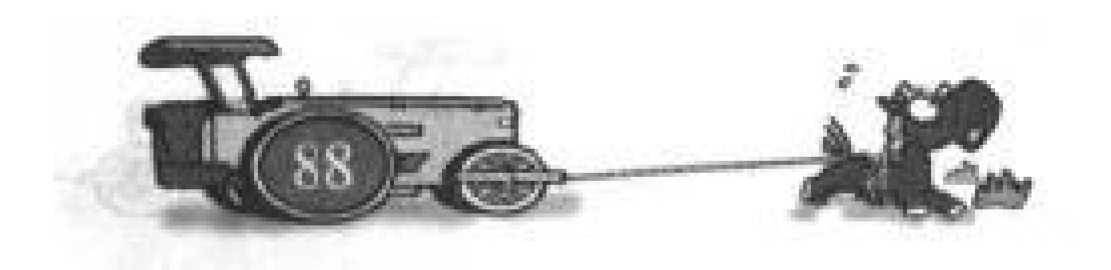
了相当重的伤，昏倒在地上。此时，卡洛斯出现，将吉儿救到礼拜堂，让吉儿在这里休息。为了解吉儿所中的毒，卡洛斯必须要找到解药。于是，卡洛斯来到时钟塔后方的房间，推开挡住路的大钟，离开了时钟塔。

医院 (Hospital)

离开时钟塔后，来到医院，在这里，会遇到一个需要辨识声音的锁。先找到录音机以及一份医院院长的手记，然后来到那个有声音辨识系统的锁前，使用录音机播放里面的录音带，就可以打开这扇门。使用录音机通过这个声控锁后，坐着电梯来到四楼，在四楼的资料室，再次遇到尼可拉，然后，可以找到病房钥匙以及一张照片。接着进入四零一号病房，在里面的一具尸体上，可以找到写着密码的纸。然后，用病房钥匙打开四零二号病房，将里面的柜子推到正确的位置，就可以使用密码，打开墙上的保险箱，在里面有液苗原素。

当您进入四零一号房的时候，注意看看那个柜子放在哪个角落。由于四零二号房的位置和四零一号房的位置是相对的，因此，看这里的位置就可以知道该把柜子推到哪个位置。

再坐电梯来到地下三楼，在那里，可以找到培

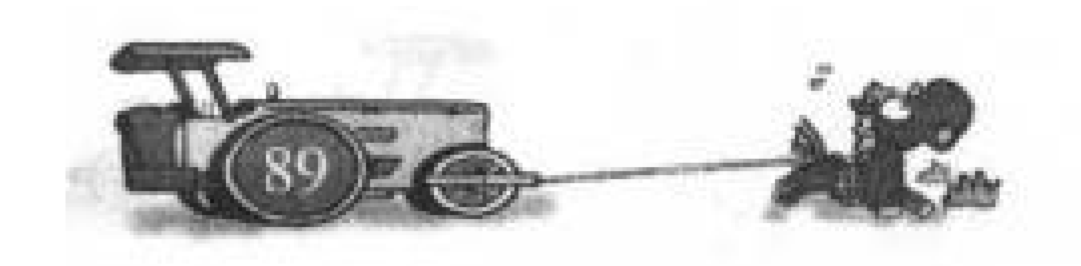


养液原料，拿着它和刚才取得的液苗原素来到一旁的仪器前。在那边的桌上有一份医疗机器手册，看看如何操纵这台仪器。然后，打开电源，将培养液原料放入机器，扳动上下两层的五个开关来调整，使中央的计量变到中间，就可以取得液苗培养液。然后，将它和液苗原素混合，就可以得到疫苗。

使用仪器制造疫苗：这里的调整方式是，将中央的两条图标调整为黄色，因此，你必须要依次扳动这些开关来改变两边的高低。在这里，建议将这五个开关依上下两层分为两组，然后以一边动、另一边不动的方式来尝试，很快就可找出答案。

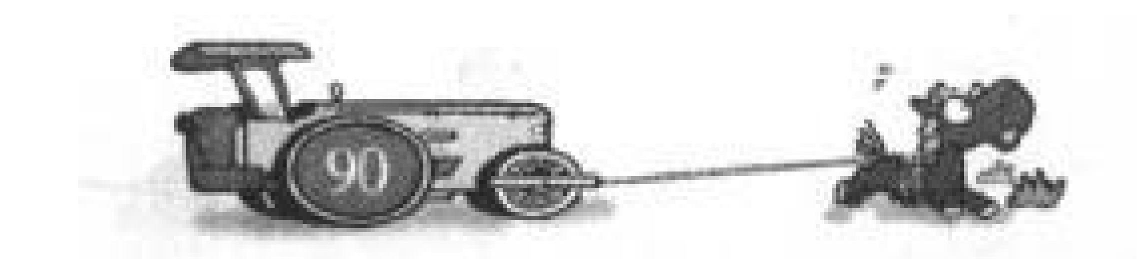
带着疫苗回去救吉儿，在离开医院的路上，发现医院里放置了定时炸弹，赶快在时间内逃离这个地方。带着疫苗回到时钟塔，在时钟塔的大厅里，再次遇到追踪者，不过，这次的追踪者已经产生变化，变得更难对付。打倒追踪者之后，来到吉儿所在的位置，使用疫苗救活了她。

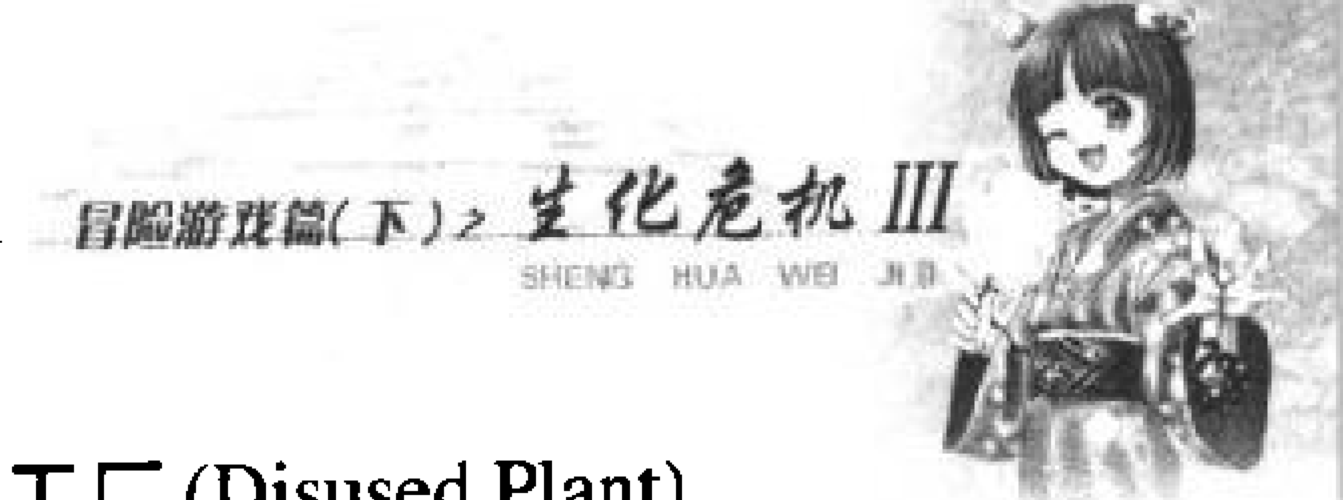
游戏进行到这里，卡洛斯要去调查尼可拉的行动，因此，又留下吉儿一个人。吉儿才踏出礼拜堂，就会再遇到变化后的追踪者，要打倒它之后才可以继续前进。



公园 (Park)

使用开锁铁丝，打开公园旁的小房间，里面可以找到一张照片以及打开公园大门用的公园的钥匙。用这把钥匙打开公园的大门，就可以进入公园。在里面，先找到公园的地图，然后从公园右方的小路进入。在路上的尸体身上，可以找到另一把公园的钥匙以及给监视员的辞呈。现在，回头到取得地图的地方，在那里要调整齿轮，让喷水池将水退掉，将齿轮排成正确的位置后，就可以走下喷水池打开池底的盖子。从地下水道来到墓园，在那里，用另一把公园的钥匙打开门，进入后面的小房间。房间里有一根铁管，取得后，用打火机点燃壁炉，然后，用铁管打穿后方的墙壁，进入隐藏的作战室。齿轮的正确位置，在喷水池的另一方可以看到，因此，在调整之前，先走过去看一下，了解该如何在有限的次数中调整为正常的位置。作战室里可以取得监视员的报告书、来自作战本部的传真，以及另一把公园的钥匙。不过，在要离开此地的时候，无线电又响了起来。听完这段通讯后离开。走在墓园的时候会发生塌方事件，打倒出现在地底的巨大怪虫后，回到公园的另一边，用钥匙打开门就可以进入后方的木制吊桥。



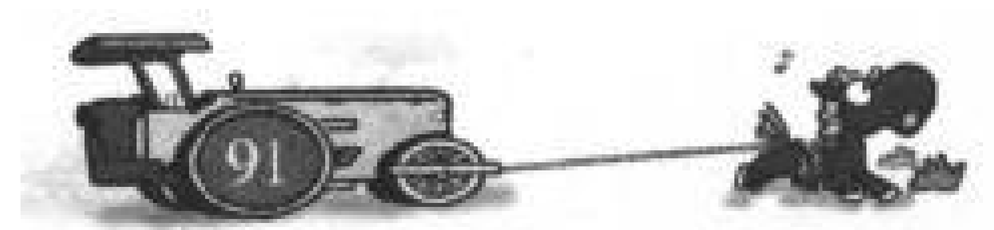


废弃的工厂 (Disused Plant)

在吊桥上会遇到追踪者，可以选择将它推到桥下或是自己跳下去。如果选择将它推下去，就可以进入基地。在基地里，会再次遇到卡洛斯，得知基地即将被飞弹摧毁，于是，要在飞弹来之前逃离此地。在这个房间，可找到一本工厂管理者的日记以及一把废弃物处理厂钥匙。将追踪者推到桥下可以省事，这个选择虽然不会改变后面的故事发展，但是却可以让吉儿以比较好的方向进入下一区域。

进入此地的动力室，切换开关，把喷出的热气挡住，来到安全系统的面前。然后，开启安全系统，就可以打开一些原本无法打开的门。然后，使用废弃物处理厂钥匙进入，在那里，可以找到此地的地图。桌上有一张系统磁盘，在离开此地时不要忘了，这里每调整一个开关，就会关闭某些喷气的位置，但是，同样的，也会打开另外喷气的位置。如何一面调整开关，一面向着安全系统前进，各位在试几次之后自然就会发现。

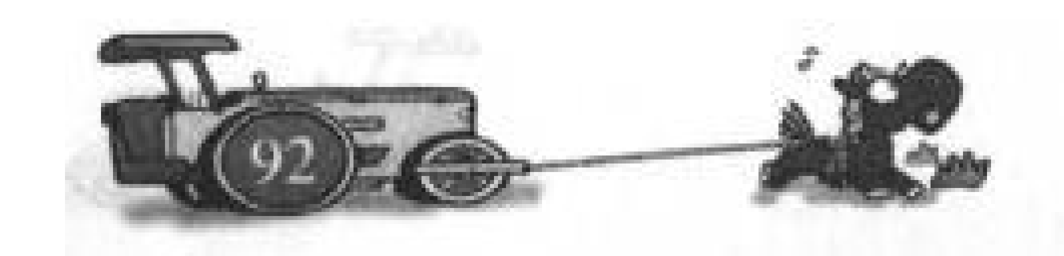
坐电梯到另一层，沿路一直走，穿过一段地下水道后，来到水质检查室。此处可以取得一份废弃物处理厂手册，旁边有个处理样本，将它取得后，到后方的房间将样本放入仪器，然后调整底下，让它组合后形成和上面相同的图案。另外，在一旁的



机器，可以把废弃物处理厂钥匙插入，让上面的条形码可以使用。如果忘了调整仪器来进行净水，就会导致到走到放有火箭炮的柜子时无法打开。建议各位在这个时候先做这件事，这样，之后就不用再走回来。

接着，坐电梯回到刚才的地方，进入现在才可以进入的门，在那边，会被尼可拉袭击。不过，在尼可拉被不明物体攻击后，就可以继续前进。将系统磁盘放入正确的位置，就可以进入后面的门。在那里，会遇到追踪者，打倒它后取得卡片钥匙，就可以离开这里。在这里与追踪者战斗的时候，由于有时间的限制，因此，最好利用墙上的几个开关。用手上的武器去射击，可喷出带有毒性的物质来攻击追踪者，这会使它的能力下降不少。

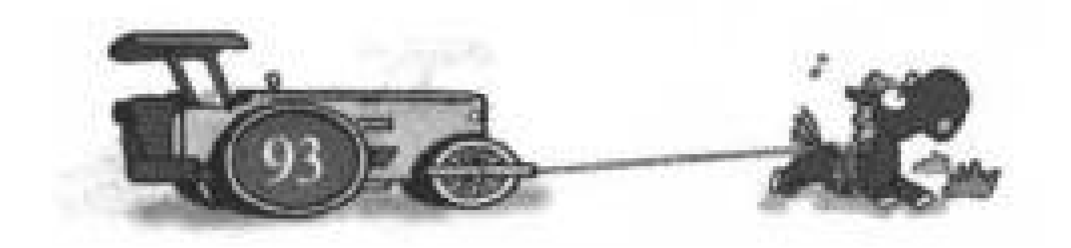
使用卡片钥匙，开启动力室的电梯，在底下可以使用废弃物处理厂钥匙取得火箭炮。然后，用卡片钥匙打开另一扇门，可取得雷达受信机。打开此地的盖子，在下面可以取得焚化场手册。再往下走，可取得机密照片档案，这是最后的一份文件。取得最强的武器后，由逃生信道沿路没命似的逃跑，终于跑到了另一栋大楼。就在进入大楼的同时，后方的门也塌掉了。环顾四周，在一旁倒了一个巨大的病毒感染者，大楼的另一边，有一座巨大



的仪器，不知是用来干什么的。旁边有一部计算机，激活以后，打开了三个仪器，却被告诉说，电力不足而无法激活。于是，顺着一号、二号、三号的顺序去将这三个仪器一一推进去。不过，就在推进一号的时候，追踪者又出现了。现在最好先不要理它，先把三个电池都推进去之后再说。当三个仪器都与系统连接上时，那座巨大的设备开始充电。等仪器充电完毕，并发出一炮。如果追踪者的位置不错的话，就会在这一炮的威力下被击溃。如果第一击没有打倒追踪者，再等一会儿这台仪器就会再开第二炮，第二炮应该可以击溃追踪者。不过，在这个等待的过程中，吉儿必须小心地躲避追踪者的攻击。当吉儿准备由另一扇门离开时，追踪者又不甘心地追随而至。于是，吉儿反身躲过它的攻击，拿起一旁地上的手枪，连轰几枪，将这个残存的敌人打倒。这下子，追踪者终于被消灭了。离开房间后，外面是个简易的电梯。走出这条信道，就可以看到直升机就在前面等着吉儿，于是，坐上直升机逃离这个地方。

关于评价

在完成游戏之后，游戏会依您的表现给一个评价。使用急救喷剂的次数越少，存盘的次数越少，



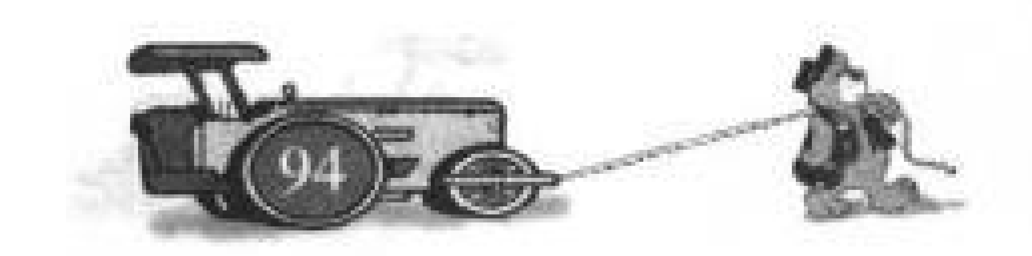
评价就会越高。不过，在个人计算机的版本，由于所有的秘密游戏都已经打开，因此，即使评价较低也不会影响游戏。

打倒追踪者

在游戏中，几次和追踪者战斗的时候，若能够将它打倒，将有可能获得特殊的奖励，如强力武器的组件、大瓶的急救喷剂等等。这些东西对于努力将追踪者打倒的玩家来说，是一项非常不错的奖励。

吉儿的日记

在游戏中，文件共有三十件，如果你能照着顺序取得的话，当您取得第三十件的时候，第一项文件会变成吉儿的日记，上面记载了吉儿在这一段冒险以来的历程。若想照顺序取得这些文件，请依本攻略来进行，就可以顺利地达到这个目的。



圆桌武士——红龙骑士传说

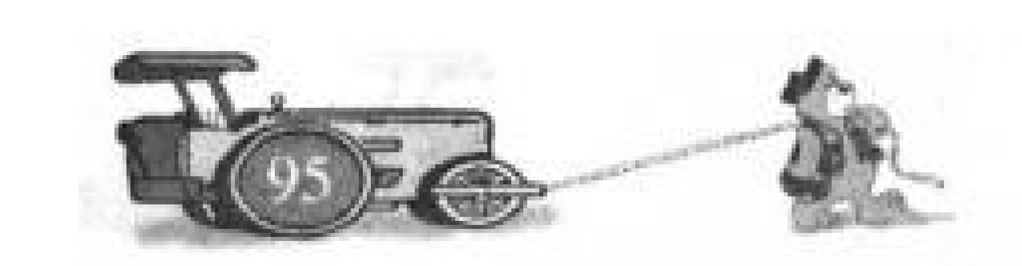
《圆桌武士——红龙骑士传说》是一款中古时代背景的冒险游戏。

首先，和老者福克（Foulqe）谈话，要求听红龙骑士（Bradwen）的故事。福克（Foulqe）告诉你说，故事有两种，并询问你对哪一种比较有兴趣。在你的身后有两本书，游戏将会依据你所选的书而有不同的过程。红色的书代表武士(Bradwen，the Celt)，而白色的书代表的是骑士(Paladin)。将你想要进行的部分交给福克(Foulqe)，故事就展开了……

第一部 红皮书说明

Quest 1：

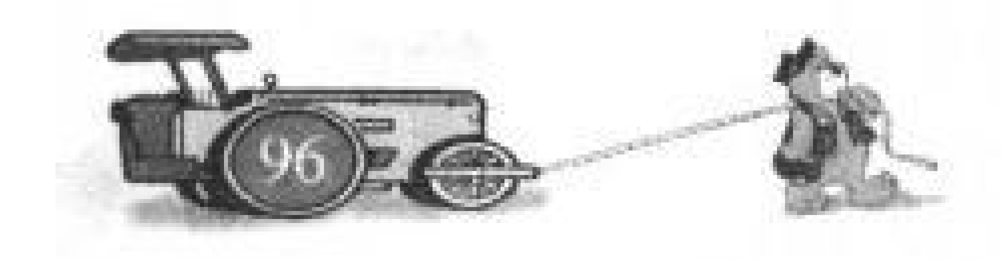
来到路西斯村庄（Lucius Villa.）前，在门口可遇到一个撒克逊（Saxon）战士，走到他面前，按空格键后便可进行战斗。打败他后，你的剑也应声而断，为了取代断剑，走到倒下去的撒克逊战士旁边，按空格键拿起了他的斧头。进入村庄后，沿着道路继续往前走，将会在村庄中央的大树旁遇到第二个撒克逊战士，这次使用刚刚捡起来的斧



头来战斗。击败他后，在右边的墙上捡起墙边的铁棒，转身走到对面的墙右方的一个方形木块处，使用铁棒将木块移开，可以发现一条隐密的地下信道。沿着信道来到地窖，跟幸存者交谈所需要的话题，然后离开路西斯村庄(Lucius Villa.)。

骑马沿着村外的道路前进，虽然会遇到很多条岔路，不过，除了通往山丘上城堡的道路外，其它的道路都会被障碍物封住。回到城堡后，在门口与厄根(Urgan)交谈，并且使用撒克逊(Saxon)话题，他便会让你进入城堡内。进入后沿着道路往前走，会来到城堡正中央的皇宫，进入皇宫内跟父亲卡范那(Cadfannan)交谈，在使用撒克逊(Saxon)话题交谈后，可以取得一封信，在使用信来交谈后，可得话题葛恩（Corwyn)。

走出皇宫，沿着道路绕到皇宫后方，找到门上有红龙标记的房子，那便是你的家，可以在房子里跟妻子关德琳(Gwen)用葛恩(Corwyn)话题交谈，得到一个箱子，而且关德琳(Gwen)会告诉你，葛恩(Corwyn)应该跟铁匠在一起。出去后，找到皇宫旁边的铁匠铺，让铺外的铁匠修好剑，并且用葛恩(Corwyn)话题跟他交谈，得知葛恩(Corwyn)应该在马厩内。走到马厩，就可以找到正躲在此处睡觉的葛恩(Corwyn)，对他使用信件话题，可以得

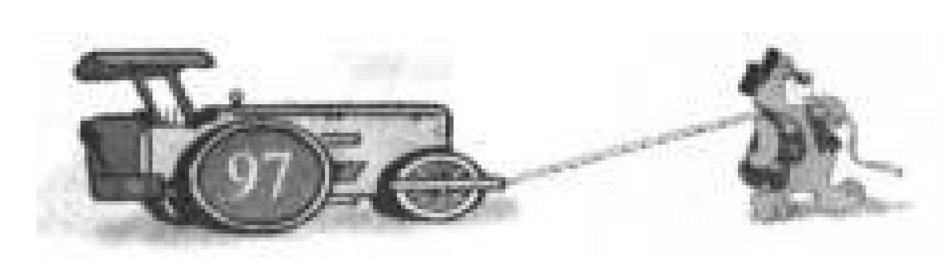


到一封信。

现在，可以离开城堡了，上马后沿着红土的道路来到圣乔治(hill St George)山丘（原先的路障将会消失）。山丘上可以找到诺维丽斯(Novelius)，跟他谈谈关于撒克逊(Saxon)的事。将葛恩(Corwyn)的信交给他，会得到他的回答信。然后，再回到城堡，把诺维丽斯（Novelius）的回答信告诉皇宫里的卡范那（Cadfannan），会得到新的话题雅典（Arden），出皇宫前，别忘了把门边的小盒子带走。出城门后，再回来进皇宫，用雅典（Arden）话题询问雅典（Arden）的位置，可以得到新的目的地。马上离开城堡，上马后使用目的地选单，前往雅典（Arden）。

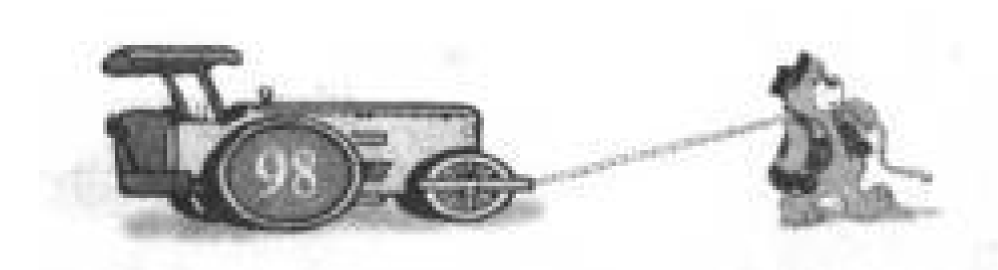
到达雅典（Arden）后，沿着道路一直走，会找到中央巨大的梅林树(Merlin Tree)。绕梅林树一周，在三个石柱的地方，使用在关德琳(Gwen)房间拿到的箱子，打开一条新的通路。沿着该通路一直走，来到一个湖，绕过湖边，走过石桥，来到湖中心的小桌子上，将离开城堡时取得的小盒子放上去，可以得到原城堡的地点——艾菲贝特斯王国（The Kingdom of Afrebates）。

出雅典后上马，使用目的地选单选择艾菲贝特斯王国（The Kingdom of Afrebates）回城堡。



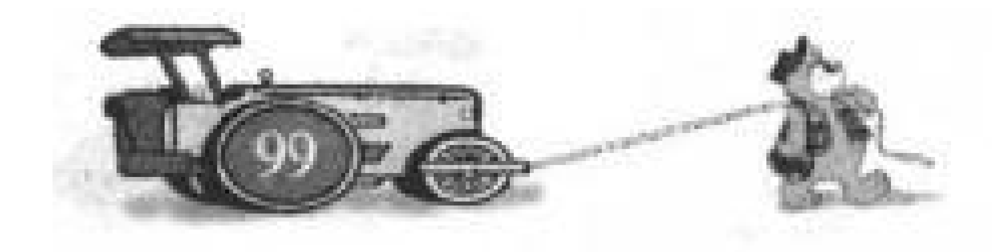
来到城堡后，在城门口右上方的平台上，与兄长摩根洛（Morganor）交谈，取得药草（Herb）的话题，再以同一个话题询问摩根洛（Morganor），接着，便可以进城。走到皇宫后方印有红龙符号的房子，跟屋子里的关德琳（Gwen）以药草（Herb）话题交谈，可以得到一个石头和新的地点。

出城后回到雅典（Arden），将石头使用在梅林树洞前与花丛之间，这样可以召唤出梅林。跟梅林以药草（Herb）话题交谈，询问梅林如何取得药草来挽救病重的父王，梅林告知药草是妖精诺贝蒂那（Lebvella）的姊妹，需要诺贝蒂那（Lebvella）的帮忙才能取得这些位于另一世界的药草。这时，你会得到新的话题诺贝蒂那（Lebvella），再以刚刚得到的话题交谈，询问如何召唤妖精诺贝蒂那（Lebvella），可以得到蓝石。在三根石柱的中间使用蓝石，可以召唤出诺贝蒂那（Lebvella），以药草（Herb）话题向她询问，这时，你内心开始天人交战，你可以直接选取红色的光点，以威胁的方式取得药草，或是选择白色的光点，用和平的方式与诺贝蒂那沟通 若选择白色的光点，则诺贝蒂那会要你猜一个谜题，问完谜题后，脚边会出现一块红色的石头，将一旁的红色石头捡起来，交给诺贝蒂那（Lebvella），就可以解



开谜题，取得诺贝蒂那的药草。

得到药草之后，回到城堡，突然发现城里变成由皮克特人（Picts）在驻守，跟守门的皮克特人交谈，可以选择战斗或是交谈的方式来进门，若选择交谈的方式，只要以药草（Herb）话题交谈就可以进入了。进入城门后，回到皇宫与兄长摩根洛（Morganor）交谈，得知父王已于昨夜过世，兄长怪罪于你太晚拿回药草，要将你放逐，并告诉你，在得知父王病逝后，你的妻小已经连夜脱逃。你拿关德琳（Gwen）的话题来询问兄长妻小的下落，摩根洛（Morganor）并不知情，只说在他还没烧毁你的房子前赶快回去收拾家当。出皇宫后回到红龙标志的房子，发现妻小果然不在屋内，而桌上有白色的记号，面对这些记号按空格键，对着桌上的白色石头动作，可以得到梅林（Merlin）话题和雅典（Arden）地点。或许妻子已经带着小孩去找梅林避难。出城门来到梅林树，向诺贝蒂那（Lebvella）询问梅林的下落，她却要求先帮他找回三颗珍珠。往右边刚刚石柱消失的地方走去，沿着道路绕过湖边，走过石桥后，在湖中央的三个小岛桌面上发现三颗珍珠，取得后回到梅林树旁，交给诺贝蒂那(Lebvella)。然后，到花丛间找寻梅林石，使用后与梅林交谈，询问关德琳(Gwen)的下



落。梅林告诉你，关德琳(Gwen)已经到舅舅诺维丽斯(Novelius)所在的马加弗尼亚(Magovenium)避难了。

Quest 2：

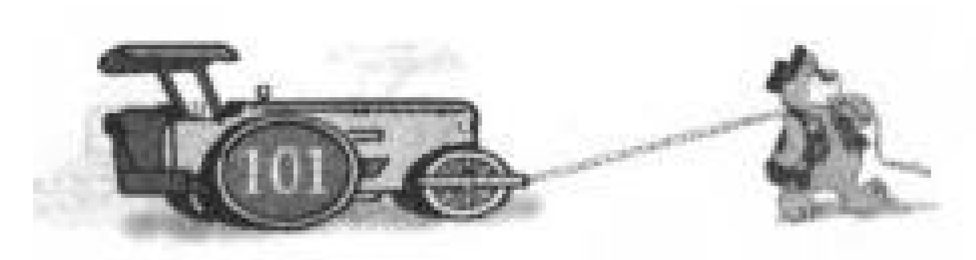
一开始会位于入口处，往前绕过岔路直穿过拱门，遇到岔路后往右走，到圆形广场的入口处，卫兵不会让你进入，除非你有教徒的记号。这时，在右边发现克劳地斯（Claudius），立刻跟他询问关德琳（Gwen）与诺维丽斯（Novelius）的下落，得知关德琳还在广场内，而诺维丽斯则失踪了。他还提到，只有拥有十字架（Cross），才能进入马加弗尼亚（Magovenium），从而带出十字架话题，再询问十字架话题，会得知僧侣有十字架，但修道院都已关闭，只有找柯林斯（Cornelius）。出了圆形广场后直走右转，遇到岔路后再左转，可以看到正在捡拾药草的瞎子柯林斯（Cornelius），跟柯林斯（Cornelius）询问十字架与诺维丽斯（Novelius）的话题，他会借你十字架。回到圆形广场后，拿十字架给守卫看，他便会让你进入圆形广场中。往左走，可在锻造处拿到一个火钳，回到广场入口右边，利用火钳捡起熔岩沟里的钥匙，再继续往右走，打开入口，走下楼梯之后，注意一下地面，可以拿到一把钥匙，这可以用来打开你一下楼梯旁



边的第一个门，进入之后，可以发现诺维丽斯(Novelius) 在里面。问他关德琳(Gwen)的下落，原来，关德琳已经被长有鸟翼的女巫杀死，儿子则被女巫带走，这时，得到话题女巫(Witch)。打破后方的木板，果然看到关德琳的遗骸。诺维丽斯(Novelius)要你去问梅林如何报仇，最后，会得到新的移动位置雅典(Arden)，便可以前往雅典了。

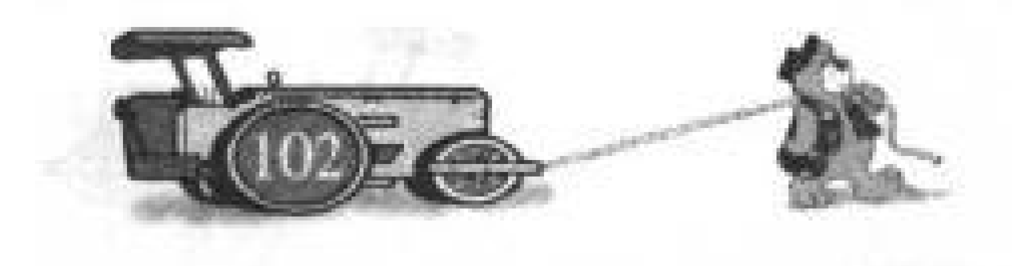
注：离开之前，先回到圆形广场的入口处，跟克劳地斯(Claudius)以关键词梅林(Merlin)交谈，会遇到野蛮人的伏击。

走到梅林树之后，跟梅林询问关于关键词冬之巫女(Witch of Winter)的事情，他会告诉你，只有海洋之杯(Cup of Seas)可以拆穿女巫的谎言，但在很早的时候，就已经被巨人Galwitch偷走。之后，他会打开前往黑石(Black Rock)的信道。进入信道来到黑石(Black Rock)后，你会遇到巨人Galwitch，询问他关于海洋之杯的下落，得知已经送给Nael妖精了，于是，你得到Nael妖精的关键词。回到梅林树下，跟梅林谈关于关键词Nael，他回答有盐(Salt)才可召唤Nael，于是，利用目的选单回到Magovenium，在圆形广场的入口处，使用关键词盐(Salt)跟克劳地斯(Claudius)要盐。拿到盐后回到梅林树下，把刚刚拿到的盐交



给梅林，梅林法师会施展传送术，将你送到Rhiannon Altar跟妖精Nael会面。使用关键词海洋之杯(Cup of Seas)跟Nael要海洋之杯，Nael要求先去跟她的姊妹们打打招呼，才会给你海洋之杯，于是，在附近找到两根雕有妖精面孔的石柱，对着它们按下动作键。回到刚刚跟Nael交谈的地方，再一次跟她交谈，她就会把海洋之杯交给你了。

回到Magovenium，进入圆形广场，下楼梯之后，跟一个农夫交谈，会取得新的关键词隐士(Anachorite)。回到广场上，走上广场中央平台的楼梯，跟台上的隐士(Anachorite)交谈之后，他会要求先净化自己。再回去跟农夫交谈一次，这次使用隐士(Anachorit)关键词，会得到新的关键词鞭子(Whip)。从平台后方上阶梯，然后往左走，会在此遇到另一个人，提出想要净化自己的要求，用鞭子这个关键词之后，他就会将鞭子交给你了。回到广场中的平台上，再一次跟隐士(Anachorite)交谈，这次，除非用鞭子净化自己，否则他将不会理你。先使用鞭子净化自己，接着，再使用海洋之杯，隐士就会露出真面目，变成一个有翅膀的女巫飞向天空。之后，诺维丽斯(Novelius)会出现，他承诺会好好保存关德琳(Gwen)的尸体，并要你去



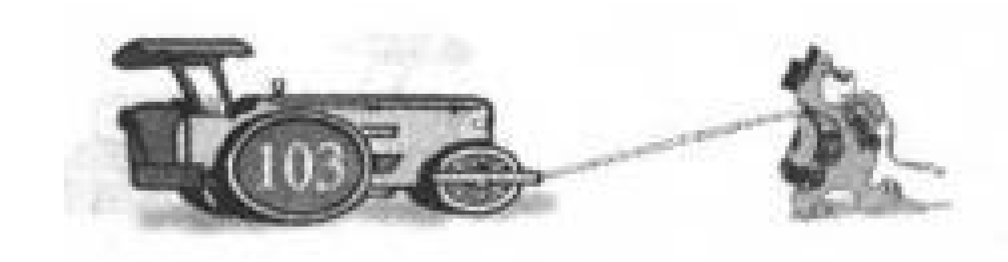


Avalon寻找女巫。

Quest 3:

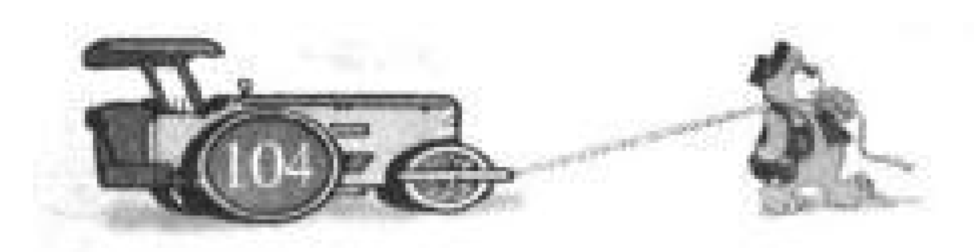
来到Avalon，前往巨人桥(Giant's bridge)，先经过一座水晶桥，左方可以捡拾一颗蓝石，继续往前，走到一丛白花圃，在花圃前方会捡到第二颗蓝石，来到花圃前面拿取一些花粉，面对花圃往右后方走，会在石头上看到一只乌鸦，跟它交谈并对它使用花粉，便可以拿到下方最后一颗蓝石，不要采摘乌鸦旁边的苹果，吃下苹果后，主角会变猪而结束游戏。至此一共拿到三颗蓝石。记得通过白色花圃时再取一些花粉，巨人Galwitch将守住第二座桥，跟巨人打斗只有死路一条，用任何话题跟他交谈都无法通过，但会得到两个新话题：Avalon和Morgon。来到花丛旁的河边，对着鱼儿按下动作键（使用花粉）。这时，会出现妖精，跟他谈遍每个关键词后，她会要求将三颗蓝石交给她，并将葛恩(Corwyn)变成蘑菇。把蓝石给她后，找到入口处附近的水晶酒瓶，把里面的东西喝下去，回到刚才的乌鸦处采黄苹果，喝下药水的你已经对苹果的魔法免疫了；把苹果送给巨人，让他变成猪，然后，再去采一些花粉带着，就可以通过巨人桥了。

经过巨人桥来到石柱群的附近，终于找到仇人冬之女巫，千万不要选择攻击她，跟女巫交谈每一



个关键词之后，来到第二座桥，会看见第二个妖精。上前跟她交谈，然后，送她一些花粉，她会以一个红宝石作为谢礼，但却不告诉你红宝石的用途。接着，去摸女巫旁边发亮的石头，获得石柱群（The Circle of Stone）的关键词，然后，问妖精该关键词，最后，来到妖精旁边的桥，使用红宝石通过，前往根源之塔（Tower of Source）。

来到根源之塔（Tower of Source），使用所有的关键词包括Maddog跟那里的妖精交谈。注意，不要取走地板上的杯子，否则会被毒死。从入口处的桥右方开始数到第二座桥，过去后找到水晶号角并立刻吹动它，跟号角所引来的乌鸦交谈，Morgon会给予你新的关键词春天（Spring）。接下来，到入口桥左方的桥上小岛，寻找在鸟形雕像上的杯子，一共有三个，把它们全部取下。现在，得找到三个春天的妖精。先跟他们用关键词春天（Spring）交谈，再把杯子交给他们，而他们会将杯子变成你要的花朵，这三个妖精分别是一进塔所交谈的那个妖精，再者是给你红宝石的妖精，最后一个在你找到水晶酒瓶附近的石头边。回到石柱旁，对着三个冰冻的石头使用三朵从春天妖精那里得来的花朵，这三个石柱会循环成春天的石柱，随着石柱被解冻，冬之女巫的魔力也渐渐地消



失，随后，跟女巫询问儿子的下落，原来，儿子已经被女巫交给你的兄长，你的兄长怕你儿子长大后来抢夺王位，务必诛之而后快。怒急攻心的Bradwen完全丧失了人性而变成了一匹狼，扑杀了邪恶的冬之女巫。

九个月过去了，葛恩（Corwyn）也从蘑菇恢复成人样，这时，玩家操作的主角也变成葛恩。先让葛恩跟旁边的妖精交谈，了解来龙去脉，然后，带葛恩回到石柱的地方，对着狼按下动作键，会得到关键词狼（Wolf）。经过前往根源之塔的桥后，可经由刚刚无法通过的桥来到气息之塔（Tower of Breath）。爬上气息之塔的楼梯，跟妖精使用关键词狼（Wolf）交谈，妖精会对你说出谜语，这道谜语的答案是蝴蝶（Butterfly）。接着，从塔台上旁边的三个传送点可以传到另三侧的蛇形塔上，并在塔上捡到雪石、云石、彩虹石与蝴蝶石。回到石柱旁，对着狼使用黄色的蝴蝶石，此时，关德琳（Gwen）的灵魂会出来安抚Bradwen，狼将会变回Bradwen，于是，游戏的主角又成为Bradwen。

前往气息之塔旁的囚禁之树（Prison Tree），可以看到Gawain被树枝困住了，跟他交谈后，会取得关键词囚禁之树（Prison Tree），继续以这个关键词交谈出所有的关键词与讯息。谈完之后离



开，前往气息之塔（Tower of Breath），跟妖精询问关于囚禁之树的事情。同样，妖精又出了谜题，这一次的答案是萤火虫（Firefly）。传送到一旁的两个塔，可找到各种不同的石头，萤火虫之石为灰色，把石头用在Gawain后方的囚禁之树树干上（像手的那一部分），可以救出Gawain。救出Gawain后，他正式封你为武士，而你也开始效忠亚瑟王。

现在，必须找出阻止你回到真实世界的三个动物骑士。第一个是乌鸦，位于根源之塔附近的小岛上；第二个是野猪，位于石柱的附近；最后一个是狼，在巨人之桥的旁边。要解决这三个骑士有两个方法，可以选择杀了他们或是用谜题的方式解决，不过，有一些限制，不能全部都将他们杀掉，这样，游戏会被强制结束；必须至少利用谜题的方式解决一个骑士。首先，跟他们交谈，可以选择到红光的部分以武力消灭他们，或是到白光的地方以谜题解决他们。在跟他们交谈之后，必须回到气息之塔询问妖精，妖精会提出谜题，且在一旁的塔内会出现答案对应的石头，就可以用正确的石头消灭他们。这三个谜题的答案分别是乌鸦（风）、山猪（饥饿）及狼（黄金）。解决三个骑士之后，可以从目的地选单内选取Tintagel。前往Cornwall为亚





瑟王带讯息给宿敌马克王（King Mark）。

Quest 4:

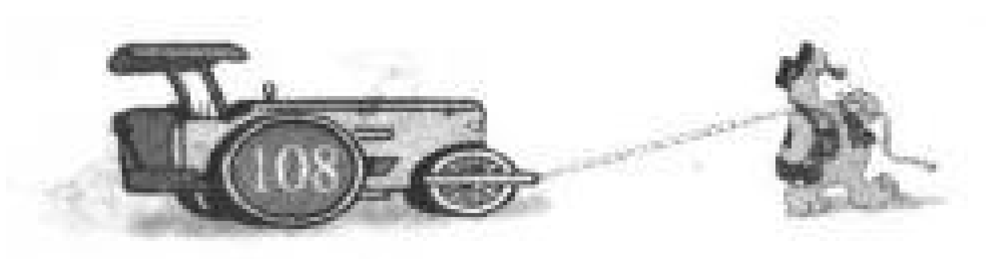
来到Tintagel后，在路上会先遇到Cymerill领主，他奉马克王之命守住边界，不得已只好与他作战。但战后还是无法通行，只好回到原来的路上，从小路岔进去可来到村庄，进入村庄后，往左走入一个门口有盾牌的住家，住家里面正生火煮食，与女主人克莱亚（Clalia）交谈，才知道刚刚遇到的领主Cymerill是她的兄弟；继续跟她交谈，可以得到关键词Cymerill与木材（Wood）。原来，她要你为一个教堂旁的老妇人拿一些木柴生火，才愿意多告诉你一些有关她兄弟的事情。来到教堂后方的铁匠铺，会遇到全Cornwall最好的铁匠Fergus，跟他提一下所需的木材，他便会慷慨地给你。然后，到教堂旁的房屋，找一个戴着头巾的老妇人，抱怨天气太冷，把木材给她取暖。之后，回去跟克莱亚（Clalia）交谈，会发现他兄弟的弱点，原来，Celidwen所赠送的礼物，让Cymerill不会轻易受到武器的伤害，但还是有武器可以对他造成损伤。于是，回去用关键词武器Weapon与铁匠交谈，会得到关键词——拐杖（Staff）。出铁匠铺后往右方找到牧羊人，跟他用关键词拐杖（Staff）聊聊，他会把他的牧羊人之杖(Shepherd's Staff)



借给你，这样，你就可以打倒Cymerill。回到刚才遭遇Cymerill的地方，在跟Cymerill交谈后，选择战斗的符号，并选择牧羊人之杖（Shepherd's Staff）来当武器，就可以用新的武器打败他。他在被打败后，会给你安全通过的信物。

沿着道路一直前进，到一个岔路后右转来到城堡，把Cymerill给你的信物交给守卫看，就会让你进入城堡内。走到城堡中央塔，跟马可斯（Marcus）国王谈谈关于亚瑟（Authur）以及食人巨魔的事，国王会交给你一个皇室印记，并答应，假如你带回食人巨魔的头颅，便愿意出兵协助亚瑟王。

走出皇宫，上马往回骑，在看到士兵驻守的地方右转进入奴隶营（Camp of Slaves）。跟守卫谈谈关于食人巨魔的事，会获得撒克逊（Saxons）在此的关键词，最后，把国王的印记交给他，便会让你通行。来到奴隶营后，营中的Anglemar来挑衅，原来，他就是带队攻打你祖国的元凶。不要受他的挑衅，套出所有的关键词后继续往前走，直接到黑骑士营内，会看到火的女儿妖精法迪雅（Fydia），她正被食人巨魔囚禁在由铁、石头和魔法所构成的笼牢中。交谈关于食人巨魔与撒克逊（Saxons）的事，她会给你火焰的力量，用来打败Anglemar。



回到奴隶营内，使用火焰的力量打败Anglemar，可以在他身上找到一把钥匙，用来打开前往食人巨魔圣殿的闸门。

在食人巨魔圣殿内，找到一列放置有骷髅头的石柱，按下动作键，得到关键词圣殿(Sanctuary)。用这个关键词回去跟法迪雅交谈，得知这些骷髅头除了是食人巨魔法力的来源外，也是被囚禁的灵魂。接着，到奴隶营内的鹿头图腾柱旁，按下动作钮，取得三个奇怪的石头；把这些石头交给法迪雅察看，她会为你一一检视。把这些石头摆回食人巨魔圣殿内有相同符号的石柱上，就可以跟被囚禁在石柱内的亡灵交谈。跟红色石头内的(Duldanaan)交谈关于食人巨魔的事，会得到关键词(Geas)。出圣殿前，食人巨魔会出来警告你。

出去后，把关键词拿来问法迪雅，她要你去找另外两段失落的韵文，方能知道食人巨魔的弱点。回到刚开始的村庄内，跟老妇人谈谈关于（Geas）的事，她知道，但她说天太冷，她给你关键词要你去找木材（Wood）才肯告诉你。接着，跟铁匠聊聊关键词，就可以得到木材和一把青铜斧头；回去跟老妇人交谈，她会以Geas完整的诗句跟你交换木材。回食人巨魔圣殿的路上，会遇到Cymerill，跟他好好聊聊所有的关键词，他会给你所有关键



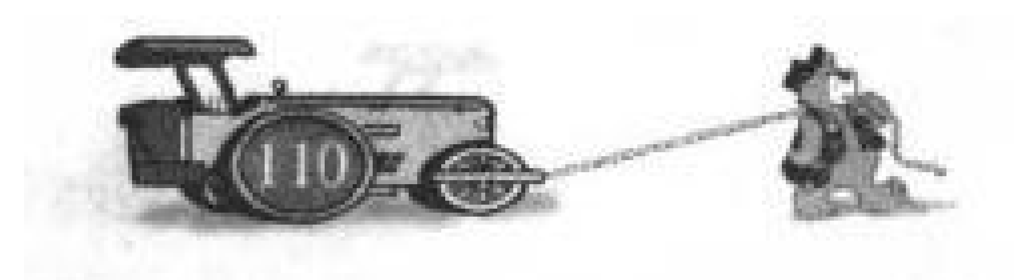
词的解释。接着，你就被传送到食人巨魔圣殿了——请不要自己走到食人巨魔圣殿，你会被杀!

在圣殿内找不到食人巨魔，回去跟法迪雅交谈，法迪雅认为，他可能躲到巢穴去了，并告诉你，撒克逊人拥有地图，可以去巨魔的巢穴。这时，可以取得关键词地图（Map），用这个关键词跟她交谈，她要你去奴隶营里的图腾处搜查，到那儿可以找到一张地图。回到圣殿之内，跟灰色石头的亡灵（Gladius）交谈，对他使用地图并且回答他的谜题（答案是云的象征，白色的石头），他会指食人巨魔的巢穴给你看。千万不要捡不正确的石头，否则，会马上被巨魔杀死。

冲进巨魔巢穴后与食人巨魔交谈，然后选斧头把他杀了，并将他的头砍下来带走，当作你功绩的证明（只要对尸体按下动作键就可以了）。回到黑骑士的营区，跟法迪雅交谈，她会给你头发的锁。离开回到城堡之后，把食人巨魔的头给卫兵看，就可以去见国王了。国王见到巨魔的头十分满意，决定在一周内派兵支持亚瑟王。

Quest 5:

一出来，遇到岔路，先往左走，再过左方的桥来到马可斯的营地，在营地后方，得知Gawain昨天刚来过，他也正在找你。于是，向 Cymerill 问



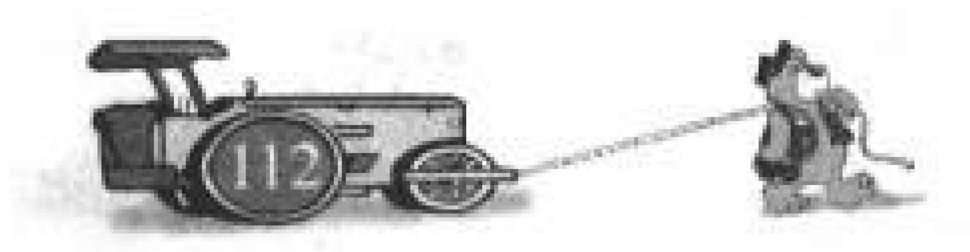
关于Gawain与Morganoe的事，但Cymerill只知道Gawain的随从Bladwyn在加美洛（Camelot），他应该知道Gawain的下落。从马可斯营地出来后，过桥左转继续往前走，在还没遇到河流前的岔路右转，遇到岔路再右转一次，会来到加美洛（Camelot）。

推开门进去后，往上走，再往左转，会遇上Bladwyn，跟Bladwyn询问关于（Gawain）的事，Bladwyn提到有着狮子与独角兽（Lion & Unicorn）的图样的装甲披风。再回到马可斯的营地，跟（Gawin）谈起关键词狮子与独角兽（Lion & Unicorn），得知它属于马克王的侄女依凡女士（Lady Yvaine）。她现在就在这个营地的另外一边。来到有着狮子与独角兽记号的帐篷前面，与阿贝拉（Abela）女士询问依凡女士（Lady Yvaine），但依凡女士现在不愿见任何人。再一次前往加美洛，跟Bladwyn询问如何见到依凡女士（Lady Yvaine），Bladwyn会给你一个胸针，告诉你只要把胸针交给阿贝拉（Abela），就可以见到Gawain。回到马可斯的地方，将胸针给阿贝拉（Abela）女士看，她果然替你叫来躲在帐篷里快活的Gawain。此时，跟Gawain交谈，Gawain表示亚瑟王已等着要见你，会得到关键词亚瑟



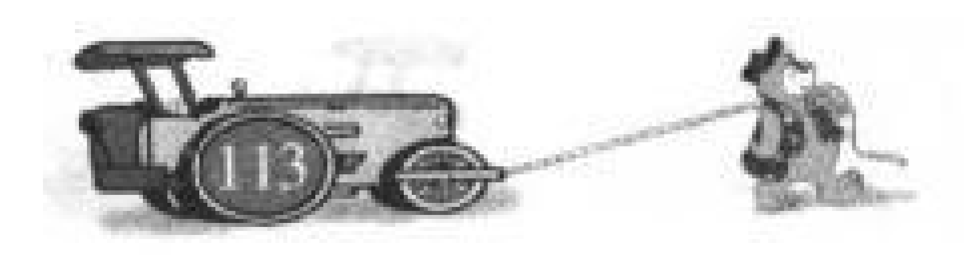
(Authur)。接着，前往加美洛，跟守护中央塔的卫兵交谈关于关键词亚瑟(Authur)，他会让你进入塔内。进入之后，跟仇人Morganor交谈，切记不要攻击他。进入圆桌会议室，跟亚瑟王交谈，亚瑟王完全知道你的状况，给你一些谷物与讯息要你去雅典（Arden）带梅林（Merlin）过来，他会在你带梅林过来后作出公平的判决。

前往雅典（Arden），来到梅林树下，会发现所有的魔法石都消失了，这样一来，就可以自由地在这个区域探险。你必须到下列地点取得特定的东西：在梅林树下取得花朵；在入口处附近的小树中，找到死亡之王的墓穴，从中取得榛果（两条相同的路左边那一条）；在以前Galwitch出现的地方附近的骷髅柱旁，找到一个碗（两条相同的路隔壁那一条）。使用前面取得的碗，在之前与两位妖精姊妹打招呼的地方之半结冰的河上装水（只能在画面上的那个地方装）。现在，可以前往大猎场(Great Hunt)了，你会看到在左边有一个奇怪的石头，走近它按下动作键，接着，把水泼在石头上，它就会变成为一只蝴蝶。跟蝴蝶走到右边的空旷地，会看见蝴蝶在一个石阵上飘动，此时，对蝴蝶使用花朵，它居然变成一只松鼠。把之前拿到的榛子给它，它又变成一只灰鹰，你继续将刚刚得到的



种子喂给它，梅林就这么出现了。原来，他被Morgon变成了石头，还好，你依照正确的解咒方式帮他恢复了人样。跟梅林交谈关键词法迪雅(Fydia)，请梅林帮忙拯救这个妖精。梅林指示你，必须找回法迪雅的三个姊妹，只有联合这三个妖精的力量，才能救出法迪雅。姐姐Fiachra住在Avalon，所拥有的火焰法术足以烧掉魔法；二姊是芙迪雅(Ferdia)，住在黑石(Black Stone)，火焰足以烧掉岩石；最小的姊姊芙拉(Fhola)就在加美洛之中，火焰足以融化金属。这时，你会得到目的地选单加美洛。

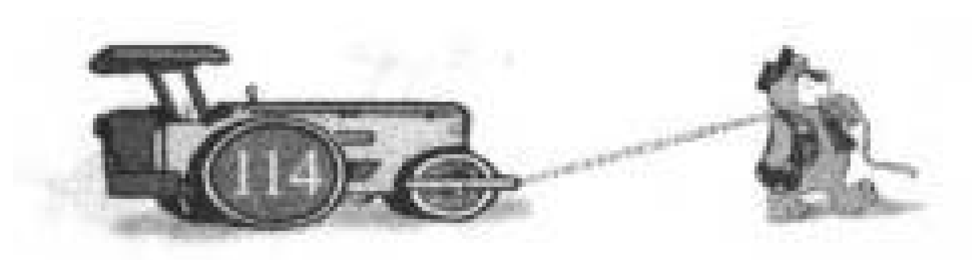
出大猎场后选择回加美洛，进入加美洛后，来到右方，与庭院里的铁匠交谈，当谈到妖精的时候，芙拉(Fhola)就出现在铁匠铺外(虽然她是隐形的，不过，你们还是看得到亮光)。跟(Fhola)询问法迪雅(Fydia)的事，并且把法迪雅的发锁交给芙拉(Fhola)，妖精会将你跟她传送到Avalon去见他的大姊Fiachra。跟Fiachra交谈并使用物品栏内的芙拉(Fhola)，Fiachra会传送你到黑石那里见二姊芙迪雅(Ferdia)。芙迪雅(Ferdia)是最后一个妖精，漂浮在外面的熔岩流之上。想要跟她交谈，必须使用Fiachra，否则无法接近她。接着，就被传送到Tintagel，也就是靠



近法迪雅(Fydia)所在的地方。在跟法迪雅交谈之后，站在一旁棕色岩石上，依照Ferdia、Fhola、Fiachra的顺序使用，这样就可以放出法迪雅，一行人也被传送到梅林法师处，准备未完成的仪式。

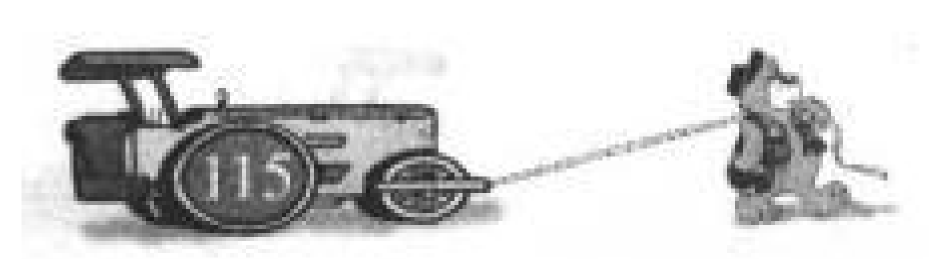
跟梅林交谈，询问有关关键词仪式(Ritual)的事，他会叫你去寻找三火之剑(The Sword of Three Flames)，接着，他会开启通往黑石的道路。到达之后，请四处找找这把剑的三个部分。带着找到的剑回去找梅林，跟他交谈，他会把仪式完成。站到花丛中间，按下动作键，接着，依照正确的顺序Fhola、Ferdia、Fiachra使用妖精，便可以完成所有的仪式，并得到三火之剑，不过，梅林还要你到大猎场感谢Morgon给予你的协助。

在大猎场的深处，站在四个标示成红色的石头中间使用三火之剑，感谢过Morgon后，有一个皮克特人(Pict)会从后面偷袭你，当你击败他并搜索其身体时，可以找到一个剑鞘。这时，Gawain会出现，原来，大家认为你偷了亚瑟王的石中剑，还好，刚刚从皮克特人(Pict)身上偷的剑鞘可以暂时证明石中剑不是你偷的。不要跟Gawain战斗，把刚刚拿到的剑鞘给他看，他便会相信你，并要你戴着亚瑟王的戒指回加美洛并找到证据，来证明自己的清白。之后，他会先行离开。



在他离开后，到入口附近，会看到蓝色的风之妖精，要求妖精协助找寻石中剑，但妖精却想要花，回到梅林树下的花圃取来给她，蓝妖精也回送了一些Avalon可以破除魔法的花粉，并指示你回黑石拿石中剑。接着，回到黑石，一直向右走会看见一块挡路的墙，把刚刚拿到的花粉洒在挡路的墙上，就能把墙消除以便继续前进。在石头的中间找到入口，运用附在剑上的芙迪雅（Ferdia）的力量，把石头门烧掉（只要选用物品栏内的Ferdia即可）。进入后，跟假扮自己的Doppelganger交谈，原来是他偷走了石中剑并栽赃给你。接着，选择战斗，利用Fiachra的力量便可以打败他。把地上的黏土球取走，可以发现石中剑（Excalibur）就在右边。

回到加美洛，把Gawain给你的戒指给卫兵看，就可以进入圆桌会议室。梅林已经在此等候多时了，过去和亚瑟王交谈，并且将石中剑交还给他，点取关键词Doppelganger，跟亚瑟王解释你被栽赃嫁祸的事情。继续跟亚瑟王交谈，再点选关键词Morganor，解释他是所有嫁祸的主谋；但亚瑟王需要更多的证据，于是，把黏土球交给他。梅林施法重新塑造一个Doppelganger，并且揭发了Morganor背叛的阴谋。于是，亚瑟王召唤



Morganor，要他解释这一切，恼羞成怒的Morganor决定当下处理掉这个棘手的局面，精彩的片尾动画即将开始。Morganor跳上圆桌，冲向Bradwen，准备致他于死地，但Bradwen精湛的剑术挡住一切的攻击，Morganor甚至无耻地利用光线的反射来取得优势，但最后，邪不压正，Bradwen在躲过Morganor的偷袭后，将Morganor砍伤在地，并一剑解决了这个亲兄弟的生命，终于为妻儿报了不共戴天之仇。

第二部 白色之书

骑士（Paladin）英雄Bradwen

由于两条路线的场景差不多，因此，第二个路线只作重点提示，仅供参考：

* 在城堡入口遇见摩根洛（Morganor），了解你应该做什么事才能使Elad听命于你。

* 在红龙之坡遇见Anchorite，取得Honour Clue。用Honor Clue让Elad听命于你，跟他交谈，直到他向你做出承诺。

* 回到城堡，将Elad的承诺带给摩根洛（Morganor）。进入城堡。

* 在中央小屋遇见Cadfannan，跟他交谈，接受一项任务——与诺维丽斯（Novelius）结盟。



* 在自宅与Gwen碰面（城堡在右方），跟她交谈，她会将首饰盒交给你。在自宅屋外遇见葛恩(Corwgn)，跟他交谈，讨论所有可能出现的话题。

* 离开城堡，到圣乔治之丘。与诺维丽斯(Novelius)会面，讨论所有出现的话题，使用首饰盒这项物品。

* 回到城堡，跟摩根洛(Morganor)交谈，然后回圣乔治之丘。与诺维丽斯(Novelius)交谈，获得诺维丽斯(Novelius)的印信。前往Magovenium(在地图中点选目的地即可)。

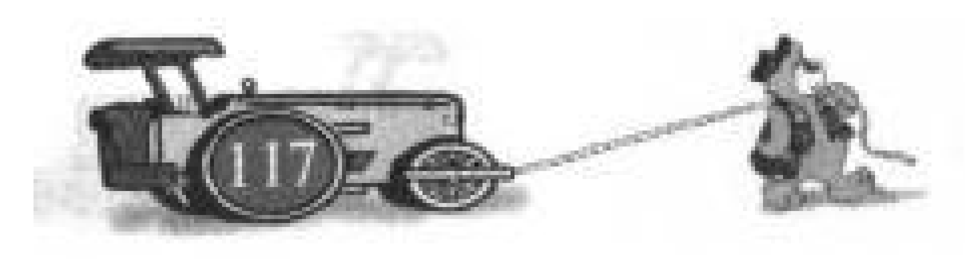
* 朝圆形广场出发，将印信拿给入口的守卫看。进入圆形广场后，到楼梯旁的小屋，你会在屋旁找到一瓶酒。与铁匠交谈，把斧头带走。

* 进入修道院，与Armenius交谈二次。在第二次交谈的时候，把酒送给他。取一些挂在左方墙上的火腿。

* 找到Nai，他正在舞台右端。与他交谈至少三次，把火腿送给他。使用Cornelius这个主题，就会谈起地底墓穴。

* 入口处右手边有一扇锁上的门。和在修道院中的Armenius交谈，提起地底墓穴，就会获得钥匙。

* 进入地底墓穴，走下楼梯。在第一个房间



里，会看到Cornelius被囚禁在左方的牢房中，拿出斧头破坏门锁（在清单目录中使用斧头这项物品）。和Cornelius交谈，使用印信这项物品后，再交谈一次。对话时，提起卡范那（Cadfannan），会取得药草。

* 离开Magovenium，去Uffington，回到城堡。进入城堡之前，先和站在右塔的皮克特人交谈。完成谈后之后，再进入城堡。在皇室大厅和摩根洛（Morganor）会面，与他交谈，提起Gwen这个话题。

* 在自宅桌上发现Gwen的信件，将信件拿起来（动作），然后读信（在物品清单中点选信件的图标），知道下一个要去的地方是Magovenium。

* 到Magovenium去。撒克逊人正在围攻城市，因此，你无法进城；在屏幕左方发现一道锁上的边门，门上钉了一张破旧的纸条。取下纸条（动作），然后阅读纸上的讯息。

* 在废墟中找到Armenius，向他提起诺维丽斯（Novelius），然后把诺维丽斯（Novelius）的印信拿出来给他看，就能取得边门的钥匙。

* 用钥匙打开边门，进入修道院。进门之后，会在一楼的小囚室中找到诺维丽斯（Novelius），与他交谈。通往圆形广场的门已经关闭，因为撒克





逊人的抵达引起了骚乱。

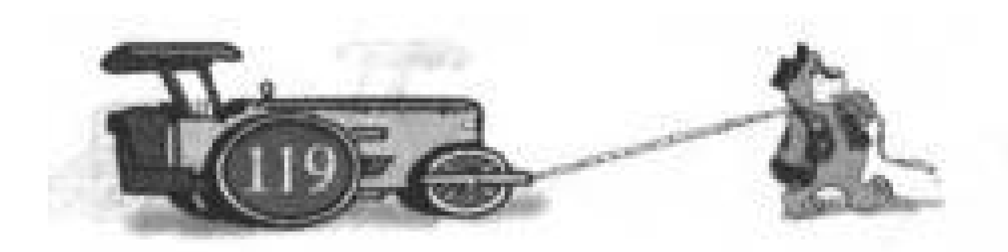
* 注视放在第三个壁龛的圣乔治壁画,就能取得圣乔治之盾的话题。向诺维丽斯(Novelius)(仍然关在囚室里)提起圣乔治之盾。

* 进入壁龛对面的礼拜堂，在圣坛前面祷告(动作),获得圣乔治之盾。到圆形广场的门前，用圣乔治之盾与 Anglemar 打斗。然后回到修道院，和楼上的诺维丽斯(Novelius)交谈，再和楼下的守卫交谈。打开守卫对面的门，进入圆形广场。

* 和居民交谈,搜集相关的信息。进入地底墓穴,从地上拾起Madog的玩具(小钟)。发现壁画，取得恶魔这个话题,然后正面对着壁画(动作)。到废墟去，在知识之树的十字架前祈祷。这时，会出现一只苹果，请将苹果捡起来。回到地底墓穴，放下苹果(物品清单中的图标)，将壁画打开。进入囚室，与Gwen交谈。搜查整间囚室后离开。和诺维丽斯(Novelius)谈论女魔法师，他会建议找Dionicus。走过壁龛后，走向左方长廊，找到右手边最后一道门，Dionicus就在门后。

* 废墟里，知识之树的十字架开花了(按动作)。边门那里有个小孩，与小孩交谈，用Madog的玩具和他交换刀子。

* 用小孩的刀子取下开化的十字架。回到圆形



广场，与隐士交谈，记得千万别提起你的儿子！取得Avalon这个话题之后，将开花的十字架用在隐士身上，那位隐士会变成女魔法师逃走。

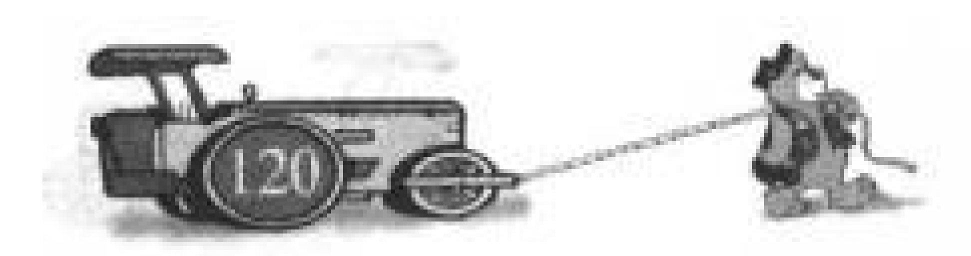
* 在修道院里，向诺维丽斯(Novelius)提起Avalon，取得一张地图，点选物品清单中的图标来阅读地图，了解Avalon的位置。前往 Avalon。

* 找到扈从后，和他聊起每一个话题，与巨人交谈。

* 有一条河穿过白花堆，会在河里找到蓝斯洛特（Lancelot）之剑。用蓝斯洛特(Lancelot)之剑攻击巨人，搜寻巨人尸首，取得一把钥匙。用这把钥匙将扈从放出来，并将蓝斯洛特（Lancelot）之剑交给他。

* 石环中央站着一位女魔法师，与她交谈。站在蓝斯洛特(Lancelot)身旁时，别按动作键！蓝斯洛特（Lancelot）身后的小空地上有位妖精，在她把葛恩(Corwyn)变成蘑菇之后，与她谈论所有出现的话题。到根源之塔(Tower of Source)。与骑士交谈，回答他提出的三个谜题（答案依序为蟾蜍、小麦、棕色）。千万别攻击他！

* 在其中一个水域中找到Kael，向她提起冬之女巫，她会给你一些粉末。回到石环，和女巫谈起粉末这项物品，她又会逃走……向妖精打听女



魔法师的下落，她目前在牢狱树。爬到树里面，试着接近她。她会掴你巴掌，阻止你接近女巫。

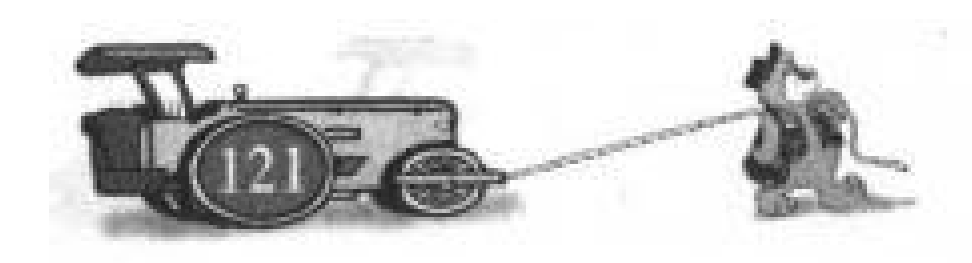
* 你会在树下碰到妖精，与之交谈，取得牢狱树的话题。去气息之塔（Tower of Breath），在第一层和妖精谈完所有出现的话题后上塔，向塔上的妖精提及牢狱树。要回答她提出的谜题，到侧塔带回酣眠（黄色）宝石。

* 回到牢狱树，将酣眠宝石用在树的手上。和女魔法师交谈，直到你将她杀死。

* 现在，你开始扮演葛恩（Corwyn），从石环那里开始。与妖精交谈后，回到牢狱树拜访Bradwen，因为你将Bradwen留在那里。取得Bradwen这个话题后，回到石环妖精身边。和她谈起Bradwen，取得Gwen这个话题。现在，你必须找到三只蝴蝶，并向它们谈起Gwen。

* 在通往气息之塔（Tower of Breath）桥梁旁的石环那里，有只红蝴蝶。在气息之塔（Tower of Breath）第一层左手边，有只绿蝴蝶。巨人之桥那儿则有只蓝蝴蝶，就在通往抵达点桥梁的不远处。

* 最后一只被找到的蝴蝶有Gwen的灵魂，它就在你找到蓝斯洛特（Lancelot）之剑的那条河上空。向那只蝴蝶提起Bradwen，取得Bradwen蝶



耳狗这项物品。然后回到 Bradwen 身旁，使用这项物品。

＊此刻，再度扮演Bradwen。从树丛中取出金丝项圈（杀死女巫的地方），到巨人之桥去。与蓝斯洛特(Lancelot)的扈从谈论所有出现的话题(尤其是金丝项圈)。去气息之塔(Tower of Breath)那里，和在塔顶的妖精谈完所有出现的话题。将金丝项圈交给她之后，再与她交谈，并回答她提出的两道谜题，答案依序为爱、皇后。取得皇后宝石，回到石环，在蓝斯洛特（Lancelot）旁边使用这颗宝石。将金丝项圈交给蓝斯洛特（Lancelot），与他谈论所有出现的话题。等他封你为爵士之后，到 Camelot 去。

＊在 Cymerill 森林，遇见 Cymerill。找到一位士兵，取走号角。到 Coalman 的小屋去，正对其门口，使用号角。将食人巨魔干掉，取走项链，将项链带给 Cymerill。

＊到Tintagel村，和其中一位居民交谈，以便取得鸽子这个话题。在墓园里，面对圣奥菲莉亚的雕像，然后按动作键，取得圣奥菲莉亚这个话题。与教士谈论所有出现的话题。

＊离开村庄，前往奴隶营。取道左手边的小森林，以避开食人巨魔的埋伏攻击。到黑骑士营后，



与 Lutisse 和 Melatus 谈论所有出现的话题。回到奴隶营，按动作键来搜寻中间的图腾，取得一把钥匙。再到黑骑士营，用这把钥匙打开通往食人巨魔大殿的大门。

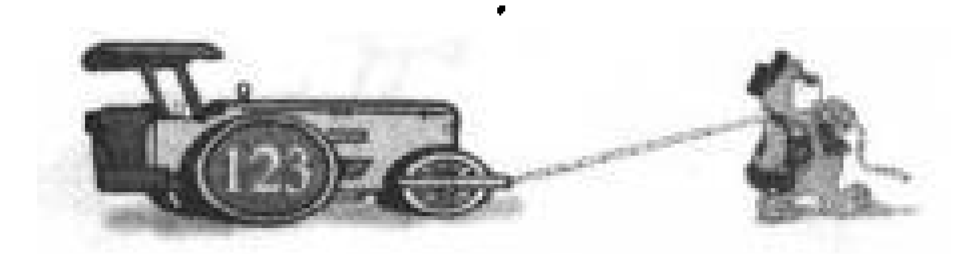
* 与Lutisse夫人交谈，取得Cup of The Seas的话题。与 Cymerill 打斗，一定会输。和 Lutisse 交谈，她会告诉你 Cymerill 的弱点，并给予 Cymerill 的话题。

* 再找到 Cymerill，向他提起 Cymerill 这个话题。再次与其战斗，在 Coalman 的小屋附近打败了他。在此，你会取得 Cup of The Seas 这项物品。

* 在食人巨魔大殿里，在每个骷髅头上使用 Cup of The Seas，然后，你会知道哪个骷髅头是属于圣奥菲莉亚的。与圣奥菲莉亚的灵魂交谈，取得其骨头。回到村里，将骨头埋在雕像旁边的墓园里，并将刚出现的面包与酒取走。

* 离开村庄，自动获取亚瑟（Arthur）这个话题。回到食人巨魔大殿，站在三根柱子的中央后按动作键。前往黑骑士营，路上会遇到食人巨魔。给他面包与酒，向他提及亚瑟（Arthur），取得Lutisse的胸针。与 Lutisse 交谈，并且把胸针归还给她。

* 前往 Camelot。搜寻旗帜，取得蓝斯洛特



(Lancelot)这个话题，和守卫谈起蓝斯洛特(Lancelot)。

* 到Sagramor营，与守卫谈论蓝斯洛特(Lancelot)。进入营区，碰到蓝斯洛特(Lancelot)之后，与他交谈，取得一枚硬币，作为安全通行证。

* 回Camelot，与守卫交谈时，使用硬币这个图标。在庭院中找到诺维丽斯（Novelius)，与他谈论所有出现的话题。

* 入口左方有个全新的十字架，跪下祷告。找到不远处的乞丐，与他交谈，然后在破损的十字架旁祷告，取走随后出现的金冠。

* 将金冠交给诺维丽斯（Novelius)，与他谈话，了解下一个地点Magovenium的位置。

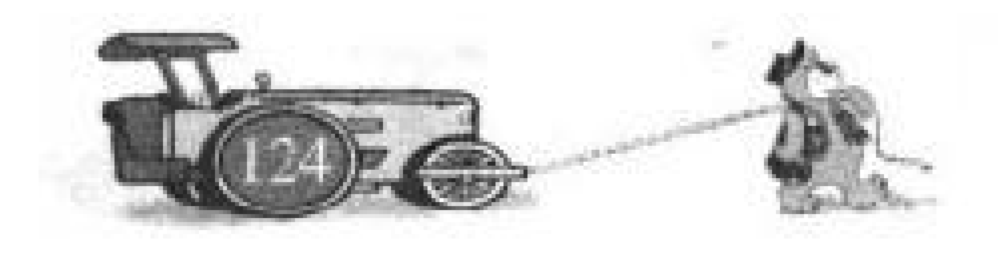
* 前往Magovenium。直接到修道院去。与Armenius谈论所有出现的话题。

* 看到Dionicus后，谈论所有出现的话题；再和他交谈一次，说到没有新话题可以说为止。

* 到圆形广场，在地下墓穴门口旁边，遇见一个戴着王冠的笨蛋，用你的金冠和他的交换。

* 进入地下墓穴，探索壁画（动作）。在壁画上使用以黑莓编成的王冠，出现一条可以通到第二层的秘密信道。

* 在圣Epona雕像前祷告。找到黑莓监狱，捡



几颗黑莓放在身上。找到无法反射影像的镜子，将黑莓用在镜子旁边的小火焰。然后就下地狱去吧!

* 到了地狱，与恶魔交谈，直到他给你一个黑色杯子。捡起白色灯笼后，回到地下墓穴，使用黑色杯子（也会变成白的）。

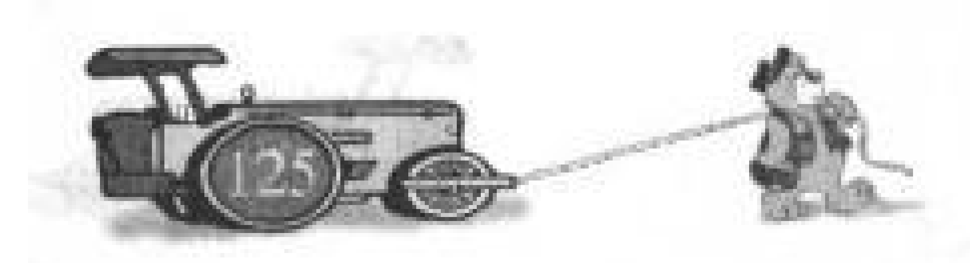
* 在黑莓监狱中使用白色杯子，以取得黑色玫瑰。在坟上使用黑色玫瑰，在圣Epona旁祷告，就会离开地下墓穴，自动移到圣乔治之丘去。

* 在十字架前祷告，取得真理之剑（卡在石中），并取得下一个目的地Tintagel的位置。

* 抵达Tintagel之后，前往黑骑士营，使用真理之剑打败Melatus。取得一支号角，与Lutisse交谈，取得下一个目的地Camelot的位置。

* 前往Camelot，搜索旗帜(动作)。到Marcus的营地，在营区找到Cymerill，与他交谈，获得Sagramor话题。前往Sagramor的营地，与守卫交谈，他会告诉你Dux在撒克逊人的营地里。到撒克逊人的营地!

* 抵达撒克逊人的营地后，向守卫提起Sagramor，进入营区。与Sagramor谈论所有出现的话题，然后使用真理之剑，取得下一个目的地Arden的位置。



* 离开营地，前往Arden。到Lake of Offerings去，在那里碰到蓝斯洛特（Lancelot）。与他谈论所有出现的话题，然后使用真理之剑。在蓝斯洛特（Lancelot）身后捡起一块施了魔法的牌匾，与他交谈并使用牌匾。

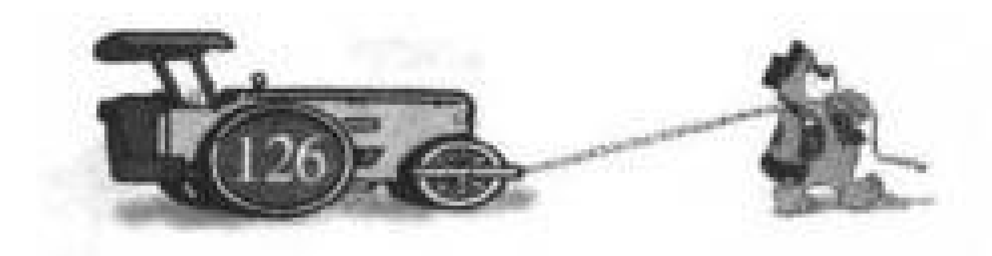
* 回到梅林之树，进入大狩猎的魔法石上使用牌匾。走在前头，会看到右方有辆双轮战车以及一个黑色的盾。取走盾牌，回到Lake Of Offerings，将盾牌交给蓝斯洛特（Lancelot）。与他交谈，直到你取得下一个目的地Magovenium的位置。

* 前往Magovenium。进入地下墓穴第二层，在坟墓前面使用号角。Melatus会出现，与他交谈，取得活死人的话题。使用施以魔法的牌匾。在雕像前面祷告（动作），以离开地下墓穴。

* 在修道院里，与Dionicus谈论所有出现的话题，取得摩根洛（Morganor）这个话题以及下一个目的地Camelot的位置。回到Camelot。

* 到达Atrebate的营地，将牌匾出示给皮克特人看，然后进入营区。找到摩根洛（Morganor），与他谈论所有出现的话题，并使用真理之剑。到Marcus的营地，将牌匾出示给守卫看，然后进入营区。找到Marcus，取得第一块牌匾。

* 前往撒克逊人营地，将牌匾出示给守卫看，



然后进入营区。找到Cerdric，取得第二块牌匾以及拉丁字这个话题。回到Marcus的营地，与Marcus谈起拉丁字。离开Marcus营地，前往Arden。

* 前往黑岩石的路上，有块魔法石挡住去路，用一块牌匾来解决问题。到达之后，用Formula来打开黑岩石中的信道，遇见活死人。与他谈论所有出现的话题，并使用真理之剑。解开谜题之后，在所有岩石上使用真理之剑，假的石头就会不见。在剩余的岩石上使用一块牌匾，所有岩石都会消失。现在，你可以搜寻水晶玫瑰，使用胸针即可取得它。然后，取得下一个目的地Camelot的位置。

* 回到Camelot，和守卫谈起蓝斯洛特(Lanceclot)，然后进入营区。与庭院中的第二名守卫谈话，进入圆桌会议室。会见亚瑟，与他谈论所有出现的话题，并使用水晶玫瑰就可以完成游戏了。





重金属——F.A.K.K.II

经过上次的战争，英雄Julie带着自己星球上的人民离开被严重破坏的祖国，移居到另外一个星球。经过大家的努力，终于把这里建设成为一个绿洲，并建立起一个外太空防护罩，以抵抗陨石的危害。生活似乎终于又走回了正轨 ……

常用操作键位（默认）

W: 前进　　**S:** 后退　　**A:** 左平移

空格: 跳跃　　**C:** 蹲下　　**D:** 右平移

X: 使用物品。这个键在游戏中用处很大，在做攀爬等动作的时候经常用到 。

鼠标左、右键：攻击。对于某些双手武器来说，使用左或右键进行的攻击效果不同。

I: 打开物品栏

1 － 6: 切换不同类别的物品。游戏中的物品分为六类，使用数字键进行切换，若在同类中选取，需要多按几次。

一、训练

清晨，Julie分别和姐姐及花匠聊过天之后，开始了训练。



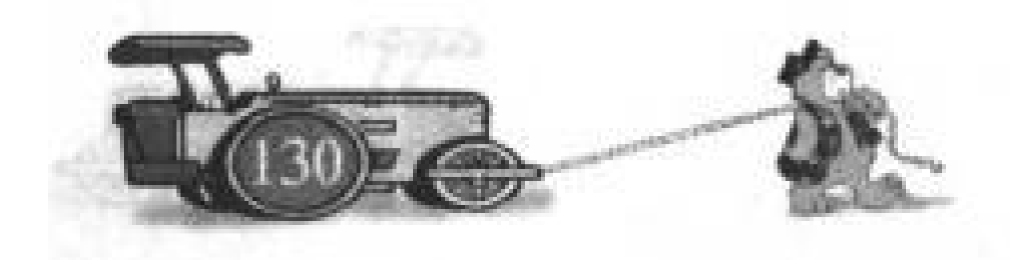
走到训练场中间的木板上，有关屏幕上方两侧状态显示的情况会显示出来：左上方的红色显示健康值，蓝色显示储水量。水在这个游戏里可以影响Julie的防御度和活动能力。水量大对Julie很有利，否则，魔法武器将失去作用。右上方的两个框用来显示Julie左右手所持的武器及弹药状况。鼠标左键控制左手武器的攻击，鼠标右键控制右手武器的攻击。Julie可以随便用某只手来使用一件武器，不过，某些武器规定只能用特定的某只手，并且一些武器要双手使用，这时候右上方的两个框会自动合二为一。

1、体验各种武器的功能。首先是抛石器，这是一个双手武器，按住键的时间越长，发射的距离越远。捡到武器之后，回到训练场的一个小掩体后面，用抛石器攻击靶子，之后，再打房梁左右两边的一个绿色矿石和一盏灯。抛石器除了用来攻击之外，还可以用以引爆、击落物品以及吸引敌人注意力。接着，攻击一只小动物来做训练。接着是手枪，这是单手武器，左右手均可使用，射击场子里的靶子做训练。再接下来，用炸药试着爆破场子里的两块绿色矿石。然后是剑，单手剑必须装备在右手，持续按住右键，可以不停地左右挥动。在一次动作结束之前再按下左键，将使出连续技，然后左



手拿盾，攻击效果可翻一番。最后还有各种药品的说明。

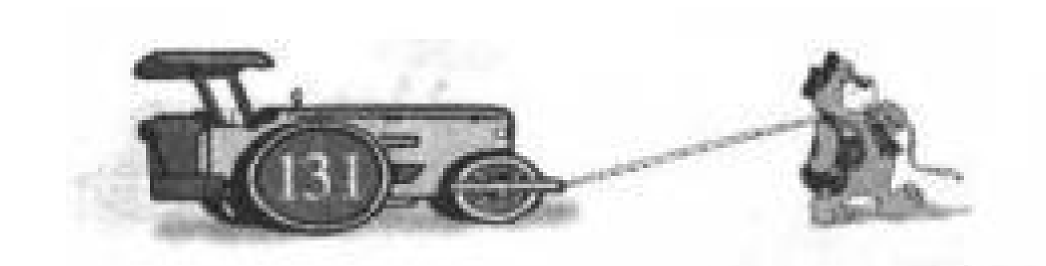
2、学习有关攀爬跳跃的技巧（这个游戏中没有特别的键来定义攀爬动作）。进入左边的屋子，持续按向前键，Julie会自动攀爬上去，不必使用跳的动作，攀爬的时候，手中不能拿双手武器。攀跳时如果碰到比较宽的沟，先向前跳，然后按使用物品键，就会攀住对面，然后再按向前键，她就可以爬上去了。在这间屋子里可以试一下这些动作的效果。在下一间屋子里通过左边的石檐，跳起，按使用物品键攀上去，以左右移动，按向后键下来。然后试一下蹲走。进入下一间屋子的第一个科目是推拉箱子。攀住箱子，按使用物品键，双手就可以搭在箱子上，然后可以推拉它了，再按使用物品键放手。把箱子拉到有标志的地方，旁边有开关；接下来的科目是贴墙走，按住向后键直至身体完全贴住墙，移动到左边的平台上，进入下一间屋子；这里，要学习攀水管的技巧，跳起来，按使用键可以攀住水管。在某些比较矮的地方，重复按跳跃键，把双腿也盘到水管上，通过水管后，按下蹲键下来；攀天桥：跳起来，按使用键攀住管子，前后左右移动，到达对面；攀绳子：走到绳子下面，Julie会自动攀住绳子。此时，按跳跃键是向上爬，



按下蹲键是向下爬，按使用物品键放开绳子，而按向前、向后则可以荡起来；荡到对面后是爬绳网，按向前键抓住绳网(跳跃键松开)，爬到高台上。最后是使用各种开关，某些开关需要按住使用物品键不放才能打开。训练结束了，按出口旁边的红色开关打开门。临走时，得到了剑和抛石器。

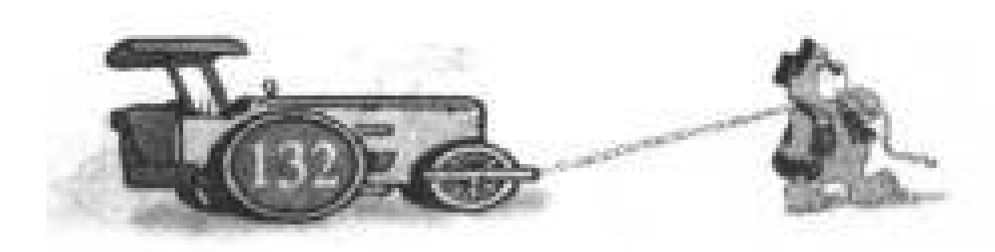
二、城镇

Julie从训练场出来，打开右边标着Eden的门进入城镇。说话时，一块陨石打在了空间防护罩上，今天，这已经是第二次了。继续向前走，绕开一头巨型动物。在街上和人聊天。打开路尽头Lander' s Roost 的门进去，里面传来一阵爆炸声，到了下面一层才知道，原来有个男人正在爆破岩石，男子送给了Julie一些炸药。这时候，一个女人慌张地跑了进来，说有动物正在袭击这个小镇。来到外面，看到吸血蜂把Julie的一个同伴蜇得从房上摔了下来，而街上刚才见过的那个巨型动物正在横冲直撞地躲避着。Julie先用剑把冲过来的蜂群干掉，然后跳攀上右边的阳台，从晾衣架爬到对面的房顶上。从房上的洞口跳下去，查看受伤的家伙。来到旁边的草垛，等上面的一个电抓斗吊走一个草垛以后，上到对面，先到右边拿药品，



再从左边跳下去。干掉吸血蜂后，逐个打开牲畜圈取补给。摇大门旁边的开关把门打开，来到了院子里，独自又消灭掉一大群吸血蜂。进入旁边大门，发现吸血蜂正在欺负一只准备分娩的巨型动物，打开栏门，把所有的吸血蜂都消灭了。刚才临阵脱逃的两个饲养员回来照顾那动物顺利分娩。忽然，地板裂开了，Julie掉到了下边。原来，蜂后就躲在这里，这个蜂后用长舌及地刺来攻击，时不时还有些吸血蜂飞来帮忙。把炸弹放在蜂后台子的三处绿色矿石旁边，炸死蜂后。因为这种绿色矿石不是这个星球的产物，Julie 怀疑星球防护罩出了问题，决定去弄个清楚。

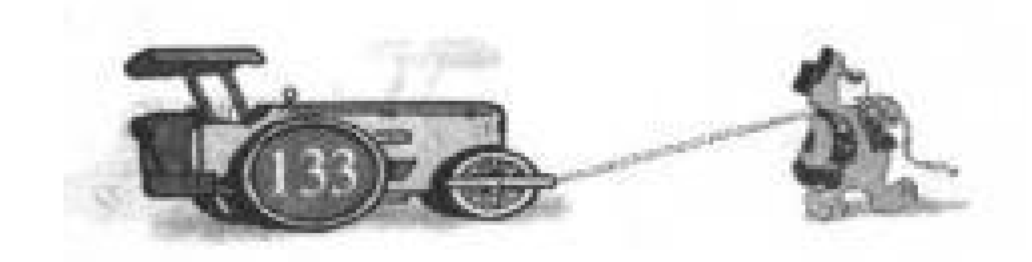
在左边的水池那里，一个老人正在向一个小女孩讲述这个星球的历史。Julie和他聊了几句。沿着向左的路一直走，在商店，一个女人给了 Julie 一瓶生命药水。向右转，看见石壁上有两块绿色矿石，里面不时地飞出吸血蜂，用抛石器把那两块矿石打下来，不过，小心不要伤到旁边的人，否则就只能Load了。沿着路走，在岔口碰到刚才那个小女孩。在右边的院子里看到，原本可爱的小动物一碰上绿色矿石，马上就变成了凶猛的怪兽，原来，这种矿石具有邪恶的魔法。干掉怪兽之后，沿着右边的路走。途中，因帮助别人得到一个道具。再往



前进左门，发现对面山崖上又有一块绿色矿石，把它打下来。在右边的水池里补充些水分。途中，一个带牙托的老头正在实验新武器——十字弓，他也不清楚关于绿色矿石的事情。转左到有喷泉的广场，在这里，又看到了刚才的小女孩，在小女孩身边有个机器人。机器人很快消失了，Julie以为自己眼花，在广场周围转了一圈。再回到喷泉时，突然，有什么东西突破了空间防护罩飞了进来，打中旁边一部机器。刚才那个带牙托的老人让Julie去调查一下，并且把那十字弓给了Julie。Julie和另外两个人从一个地洞跳了下去。

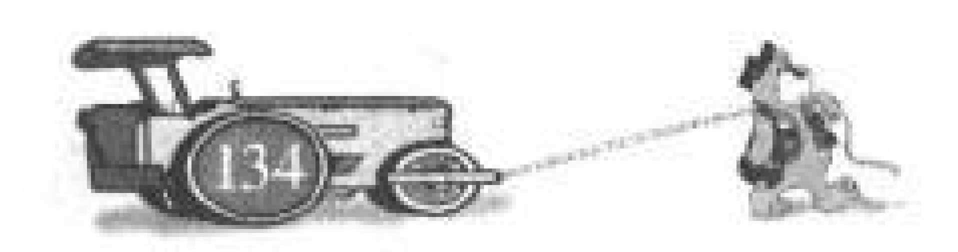
三、下水道

Julie和同伴在下水道里走着，忽然都被什么东西拉了下去。醒来以后，Julie发现自己被困在一块晶体里面，奋力挣脱以后，捡起前面的十字弓把一个小怪物打死。一个更大的家伙来了，注意不要浪费弹药，等它靠近再打，而且十字弓有蓄力功能，按住键一段时间再发射，威力更大。打死这个怪物以后，从绳子爬进旁边石壁的裂缝，再消灭一个像植物的怪物。向上爬可以得到弹药，向下到底跳到空地上，又消灭两个植物形怪物。然后，利用中间的两根绳子荡到旁边石台上，拿到自己的武



器装备，打死跟来的怪物（建议打死开始的那两个植物形怪物以后，马上到这里）。从石台下来，攀上闪烁的石头，Julie用剑把撬开堵住洞口的石头，跳进去，然后从水管攀到对面（记得把腿也攀上水管，因为管道漏出来的蒸汽会伤血）。在对面找到盾牌，然后用绳子落到下面的空地上，把这里的怪兽都消灭。找到一个门口并进去，按下左边的红色开关后，地上的小门打开了。钻进小门，出来到了下水道，攀上左边的门口进去，然后再攀上右边的墙进入另外一段下水道，走到头，跳下去。

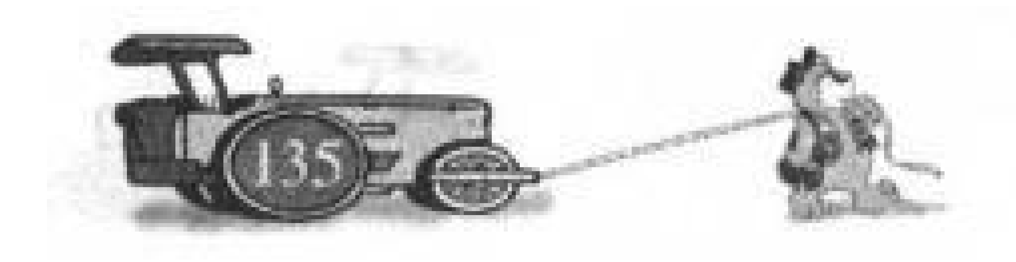
沿着下水道走，按下左边的一个红色开关以后，上边有一段石板伸了出来，先跳到右边不断上升的石阶上，然后再跳到这个石板上（小心那个机械摆杆），走到对面，拿到很多物品，然后在右边的一个屋子里按一个开关，旁边的一个三角摇臂便开始转动。跳到摇臂的平台上，到顶端再跳到对面的一个移动平台上（此平台移动到底的时候会剧烈震动），然后再跳到右边的平台。钻过面前的电流墙，进入另外一间屋子。从右边墙上的三个梯次圆形平台一路跳到地上，按下看到的开关。刚才那三个圆形平台开始移动，爬上左边的箱子，然后再利用这三个平台到达对面最高的一层（平台不要移动到顶）。在这里找到一把双手巨斧。然后从



右边洞口钻过去，跳上对面平台，拉动开关，右边的一道横梁缩了回去。然后，跳上铁管梯，爬到对面。穿过右边的门，来到一间圆形的屋子。沿着螺旋铁板一直跳到顶，进入一个洞口，穿过两扇门，来到中央圆形仪器旁边，躲过间歇喷射的蒸汽，到达对面电梯。按下开关，电梯把Julie送到上面的控制中心，这里共有四个仪器，连续转动后面的开关，使仪器射出的光线与仪器上的尖头一致(正确以后会有提示语音)。四个都一致后，从旁边的门出去，按下尽头的开关，防护罩启动了。再回到控制中心时，忽然，有两个机器人从天而降，炸毁了中央仪器。Julie感到真正的危机来临。

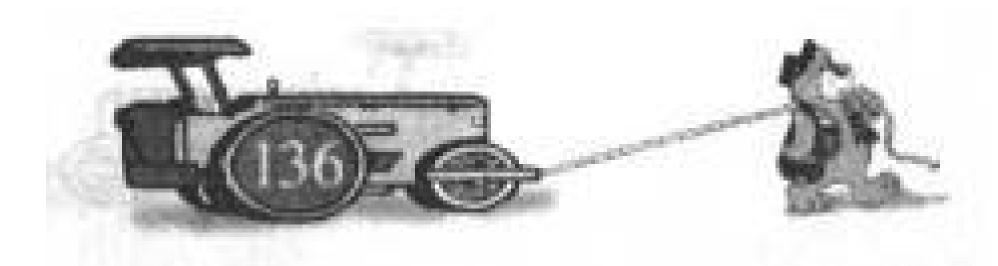
四、镇中心

Julie回到镇中心，这里一片狼藉。一个女人正哭喊着找孩子，这时，冲出来一个机器人，把她烧成了炭。先跑到右边，利用石头跳攀上屋顶，找到手枪。进入屋子，消灭几只怪兽。从旁边屋子的门口出去，到了阳台。一个机器人不懂得向上看，抛炸弹把它炸死。从阳台跳下，攀上绳子，到达对面屋顶。在这里找到一个物品。打开门进入屋子，从缺口钻出来到了房檐。利用左边的铁管爬到对面，再攀上一层走到右边，看到下边屋子里有个机器



人在巡逻。把箱子推下去，把机器人炸死之后，再跳下回地面。打开门出去，躲开机器人，到左边木板底下，利用两层木板攀爬到房顶上。往左走，扳动卡住尽头那些铁管的开关，铁管掉下去后，把下面巡逻的一个机器人砸烂了。跳下去，左跑，在喷泉处转右，打开 Workshop 的门进去。

Julie 从前边台子下的一个洞钻进去，从左边的出口出来（小心喷火），然后，进入右边的屋子。先走到头，拉下开关。这时候，屋顶发生爆炸，一些怪兽冲了进来。杀光它们之后，按动屋门旁边的红色开关，电抓斗会移动到池子中间。再按动红色开关，左边的架子移动了，从它后面的门进去，找到Shogun和一只乌兹。按下左边的开关，乘电梯到达下边。见到了以前的老人。老人告诉Julie一些情况，然后让她去找Gruff。乘电梯到上面一层，从旁边升降中的平台跳过去（等这些平台降下去再跳），在出口的屋子里，找到一套衣服和一把火剑。出来到了喷泉广场，干掉广场上的怪兽以后，向右进入教堂。又一番战斗之后，从讲台左边的门进入房间，找到喷火器，然后，从左边的门出去，在这里，又碰到了那个小女孩，和她聊了两句，忽然，有人托她的身体带话给Julie，正在这时，一个叫Soul Harvester的Boss出现了，决斗快胜利



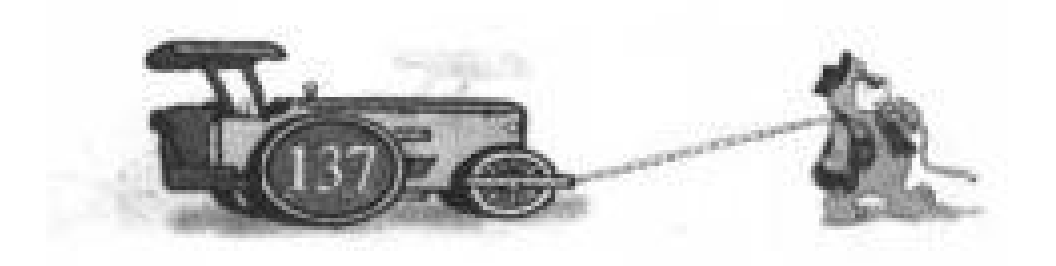


时，这个Boss却突然消失了。

五、 群山

Julie进入旁边的门，沿着右边的山路向下走到桥边，桥突然被炸断了。向右贴住山壁，然后一点点移动到右边的平台。再从山壁上的青藤爬到上面的平台。利用山谷里吹上来的劲风飞到右边的另外一个平台上，找到一只火箭炮后，进入右边的山道(小心落下来的石头)。沿着山路走到尽头，有些石栅栏挡住去路，躲在旁边等一阵，一块巨石滚过来，撞烂了栅栏。走出来向左，看到有块木板，跳上木板，进入山洞，取得很多弹药。然后，跳回到原来平台，从左边的山壁一直攀爬上去，在尽头，向右经过木板可以跳到其它平台拿到一些物品。转而向左，爬上石阶，攀上中间的绳子，这样，就可以爬到右边高一层的地方。一路沿台阶上去。出了洞口，再次利用谷底的风飞到右边的平台上，沿着山路一直走，就到了出口，然后从中间跳下去。

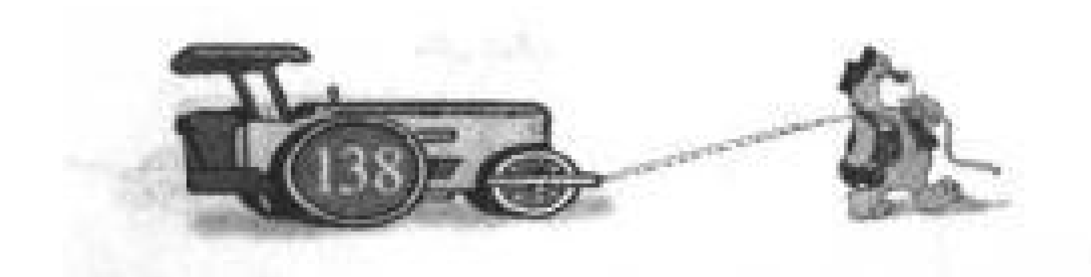
从一个水池爬出来后，向前穿过山洞，看到许多巨大的爪子伸出来攻击。等它缩回去的时候，赶快攀上对面的山壁，快速上到平台。到左边尽头，爬上一个小台子，然后，向右跳到蔓藤上，爬到最



高一层。一路向右，闪开巨爪，见缺口就跳攀，终于到达一个山口。进入山口后，沿右边的路走，走到尽头跳下去，下面的平台上有只蜂后，干掉它。然后，爬上台子左边的平台，穿过一个山洞出来，又看到巨爪阵。顺着左边的绳子跳到谷底，跑到对面，在一个石台上找到一些弹药。然后，转头跳上右边的一个平台，躲过上面的爪子后，沿着山路跑下去。到了尽头，跳到右边下面的台子。躲开桥头的食人植物，跑上右边的桥。刚上桥一会儿，一块巨石从空中落下，将桥砸毁。逃命之后，又消灭一个吸魂者，得到一个奇怪的兵器。沿着小河向右走，在绿色矿石旁边摆炸弹，炸开出口，顺水而下。从水池走出来，Julie 看见一个巨大的家伙，帮它把脚上扎着的一只盾牌取了下来，为了答谢，它把 Julie 送到了对岸。

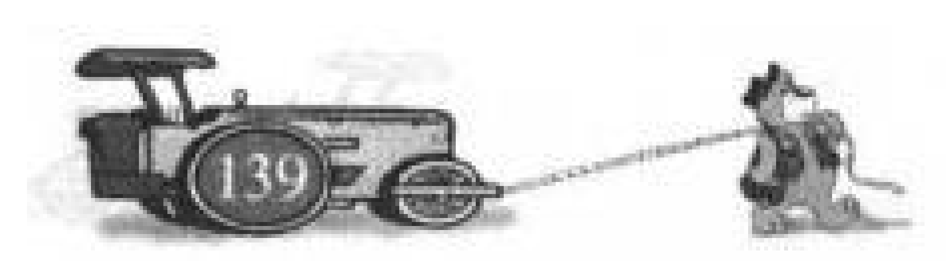
六、 河流地带

到了对岸，Julie捡了一些石头，这样，抛石器的威力更大了。向右绕过大树，从树洞口钻进去，找到一把电锯（威力巨大的双手武器，左键按动是挥舞，右键按动是直扎）。沿着左边的路一直走，地上和树上的白花会放出毒气，先在远处把它打烂。小心食人植物和沼泽附近具有腐蚀性的水。在几



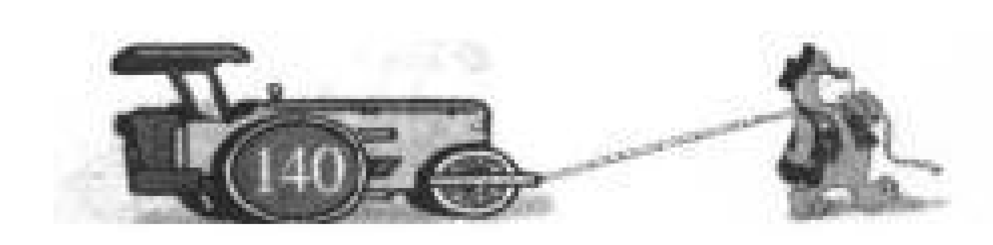
棵大树那里爬上巨石，到达岸边。推倒立在岸边的木头，然后跳到对面。这里，又有一种长在树上的的食人植物。Julie 看到一只小动物巧妙地躲避了食人植物，也如法炮制：在水池里浸泡，直到身上呈黄色的时候，走到食人植物旁边，它先把 Julie 吞进去，然后再吐出来，就这样，再利用旁边的两株食人植物，Julie 被吐到树上了。记住，动作一定要快。从树的左边下去，再从水上浮着的叶子跳到中间的石头上。然后，沿着浮叶跳上右岸（跳到左边可找到一血瓶）。上岸消灭蜂群以后，继续向前，跳过小河，贴着右边走，躲开中间的食人植物，进入一个洞口，就可以离开这个区域了。

从洞口杀出去，沿河在一株食人植物旁边找到一个洞口。开开洞底的开关，发现隐藏着的巨树。这时候，后面山壁裂开，一只巨大的怪兽冲了出来，打死它以后,到它出来的地方，摇动开关，再乘电梯来到上面。接着，从食人植物旁边的浮叶跳过去，找到一个小池子，在里面浸泡到黄色，然后跳回来，让食人植物把 Julie 吐到一块巨石上。从右边跳回到岸上，然后，在洞口附近找到了刚才发现的巨树。进去以后，乘电梯来到下面，在树后，Julie 又换了套衣服，而且找到了双手乌兹枪（可以左右键一起按，威力很大）。然后，扳动木板尽



头的开关，一根空心巨木降了下来。乘电梯回到岸上，找到岸边的巨木，并穿过去。接下来，先跳过一株食人植物，然后，用抛石器打下对面高处的一只小动物，等下面的食人植物吞下它的时候，赶紧从旁边跑过去。前面有三只巨爪，躲过它们之后，又有株食人植物横在路中央，尽力跳过它（如果实在跳不过去，可以攀上右边的巨石，用抛石器打晕一只小动物，然后提下来扔到食人植物上，但成功率非常低），然后转左，躲过巨爪之后再转左。

沿着河边向前走，遇到的第二株蘑菇附近有陷阱，翻过蘑菇，抓住陷阱上方的绳子，然后，跳到左边拿到一个红色人头像。跳到陷阱对面，右走，见一棵大树，沿着边上的螺旋突起上去，找到第二个红色人头像。然后，跳起来抓住上面的铁梯，爬到对面，得到第三个人头像。回到右边河岸，看到河中间有三座雕塑。走到雕塑附近，Julie把那三个红色头像依次放在雕塑下边的一个小灰台上，沿原路跳回来，看到右边屋子的顶上有个缺口。跳下去，拉开墙上的开关离开这里。又消灭一些敌人后，跳入小河中，顺流往下游，一直向右，最后来到源头，找到一瓶特殊药水。再回到河里，爬上右边的第二块平地，找到一个红色人头像。现在，往左边看，可以看到前方左边岸上有一座雕塑，来到



雕塑边，放下红色物品，水里的栅栏自动打开了。如此又过了两道栅栏，第三道栅栏打开之后，Julie从一道瀑布上跳下深涧。昏迷过去的Julie被冲上了岸，几只怪兽围了上来。忽然，一个怪人出现，念了一道咒语，几只怪兽立即化为肉块。原来，这就是Gruff。Julie醒过来，告诉他自己的来意。Gruff把Julie送到了神殿，并且给了她一只巨型机枪。

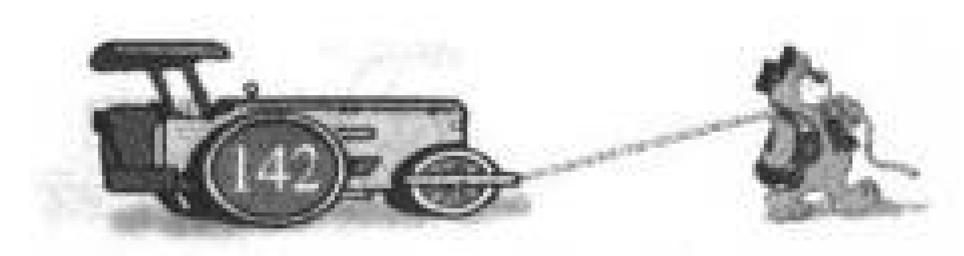
七、神殿

上右边的台阶，从绿色鬼头下面的门进去。Julie站到蓝色的传送点，到了另外一个地方。杀死三只怪兽，走到右边的一座雕塑旁，从山谷中那些圆形平台上跳下。解决掉一些危险之后，从平台边缘先跳到下面一层，然后跳到左边对面的平台上，再从右边山谷里那些圆形平台一路跳过去，到达左边的门前。进门干掉里面的蜂后，贴着左边走，到尽头以后，跳过缺口，在台阶旁干掉另外一只蜂后。然后，把挡在绿色鬼头前面的两块石板推向两边，先从台阶左边，利用石板跳到左侧最高的平台上，然后沿着平台往回走，在尽头跳进右边的屋子。里面有三个红色开关，全部按下（小心开关下面的电流），这样，台阶左边的绿色鬼头开始喷



气了。回到台阶旁边，从右边石板上到右侧的高台，也是往回走，在尽头跳进左边的屋子，转动里面的开关（小心上面降下来的东西），使得中轴部分的图案颜色和开关上方的图案颜色一致，这样，机器就转动了，台阶右边的鬼头也开始喷气。拿到雕像前的物品后，门随之打开了。下了台阶，利用绿色鬼头喷出的气飞出门。

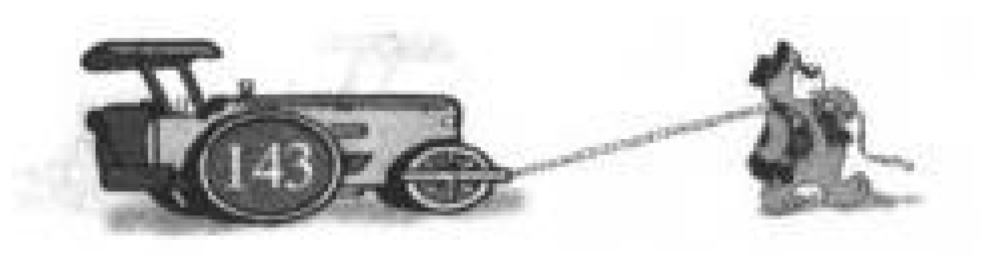
又回到大殿，在蓝色的门里面找到传送点。被传送到一个水池时跳出来，在左边又找到一个传送点，跳到一个太空平台上去。先转动右边的开关，把吊桥放下来，然后，转动左边的开关，把正中的电梯降下来。这时候，整个平台开始分裂下降，赶快跳到电梯上，升到上面后，跳上吊桥，干掉对面一个机器人，之后，又被传送到一扇大门前。进去顺绳而下，小心避开地上红色的岩浆。在隧道右边找到一扇门，进去消灭一个机器人，然后，按下屋子中间的三个开关。隧道里的一个巨型滚轮开始来回滚动了，消灭跟进来的两个机器人，打开门出去，向左，找到另外一个大门。进去，又顺绳而下，按下周围的四个开关，看到中间的一个装置启动了。来到中央装置附近，在旁边的水池里找到一把蛇形匕首，再利用蓝色光柱离开这里（存盘吧，有时候光柱会把Julie推入太空。不发射的



时候再跳上去，成功的机率比较大)。

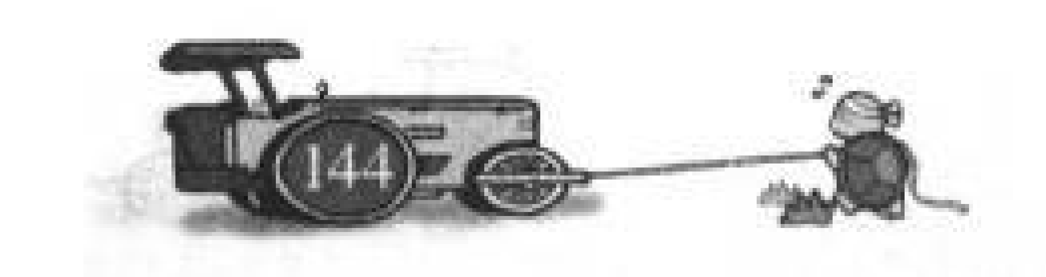
又回到大殿，一路走到尽头，看到对面的红色塑像。先把右边远处平台上的机器人干掉。跟着两个唱歌的白色小精灵，很快打开了周围的三个开关。当小精灵消失的时候，Julie跳上了中央平台。又回到了大殿，干掉两个机器人后，找到一把电光剑，然后进入前面的门。进去以后，外面发生了大爆炸，于是，外面的宫殿被独立出来，漂浮在太空中。继续向前走，Julie来到一个空旷的露天宫殿，从斜坡冲下，站在中间的圆形平台上，用火箭炮把对面的机器人干掉。对面的桥处于运动状态，等它复合的时候，立即向前冲，直达对面(多试几次才会成功)。拿齐两边的道具以后，从后门下台阶，把跟随而来的两个吸血鬼干掉，然后转动在斜坡中央升起的一个开关，前方的大门就会变成楼梯。经楼梯到达上面平台，干掉门口的两个机器人，经过一条过道，到达另外一个宫殿。Julie在这里终于找到了蓝色的心状物品，这是Julie一直在寻找的能够拯救这个星球的宝物。

Julie走近中央雕像，宫殿的顶部忽然发生爆炸，外星侵略者的头目和四个机器人把Julie围在中间，他们抢走了宝物。不久，巨人——Lord Tayler出现了，Julie必须应战。最后一战是在漂



浮在太空中的平台上展开的。右手持巨剑，左手是一只发射爆裂弹的枪。不要和Tayler硬拼，只有等他跪在地上补血的时候，用Soul Sucker（就是第5类里的第4个武器）攻击它，他会停止补血，抱怨着站起来再打。等他失了1/4血的时候，这家伙的右手被打断了，手中的剑也飞到了旁边的石柱上。连续几次这样的攻击之后，从石柱上拿起宝剑，跳将起来，消灭了Tayler。

宫殿终于平静了，气急败坏的外星头目又要反攻，Julie在雕像的指点下，用心形宝物的力量把他们全消灭了。回到镇里，人民热情感谢Julie为拯救星球所做的努力。但是，Julie的姐姐却被外星人抓去了。Julie看到载有姐姐的外星太空船在狞笑中飞远了……



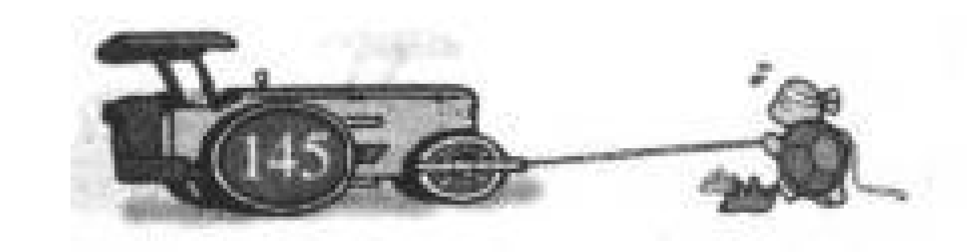


屠龙大会 Asghan

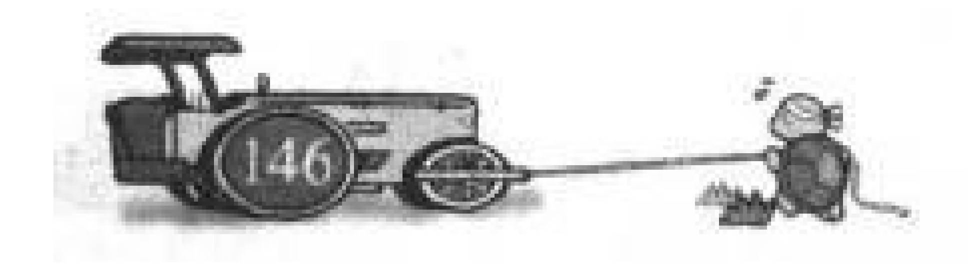
Groiier Interactive公司所设计的《屠龙大会》是一款3D第一人称动作冒险游戏，整个游戏的进行方式和《古墓丽影》颇为相似，玩家同样扮演类似劳拉的角色，只是这次换成一位落难王子，为了重回闪耀之月王国，登上王位，这位苦命的王子开始了他艰辛的旅程。扮演这位王子的就是各位玩家。

故事起源于古老的柯尔克岛，这是一座充满恶龙的岛屿！由于一位精灵的提示，玩家所扮演的王子亚斯根来到这座岛屿。在这座柯尔克岛上，目前，由于阿霸克(一只双头飞龙，也是龙族的首领)所带领的龙族在此肆虐，已经严重威胁到闪耀之月王国的生存，而现在，身为闪耀之月王国继承人的你，必须在柯尔克岛上，靠着你锐利的宝剑、优良的射术与强大的魔法来铲除岛上的恶龙，使它们不再有拍动双翼的机会。另外，玩家必须找到王子的坏叔父，了解与瓦解他的阴谋，如此才能顺利地登上闪耀之月的国王宝座。

现在，主角正站在木制的平台上，回到船上，砍碎木桶，里头有弓箭；船底下的水里有一瓶酒。



回到岸上，杀了兽人后，捡起卷轴(以后不管干掉谁，都要看看有没有东西可捡)，它后面的木桶里有三只苹果。沿着海岸走，会发现有一条绳子，跳下去，再到水里去，面对墙壁的右边有一个宝箱，拿到后再回到绳子处，攀着绳子爬上去，跳到对面的路继续走。当你看到阶梯时，赶快往后跑，因为有两个会爆炸的桶子冲着你来。接着，去把那个骑士收拾掉，记得把Tower Key捡起来。然后，打开通往塔里的门，进入隧道，杀了兽人，再跳过陷阱;接下来，还有一个陷阱，要助跑才能跳得过去。干掉第二个兽人后，就出隧道了。把那只老鹰收拾掉，在你面前的是一座断桥，先跳到下面的平台，再爬到断桥的另一边。继续往下走，在一座高台上有一个弓箭手，用弓箭把它射下来后，爬到高台上，往右走可遇到仙子Fiona，还可拿到蘑菇。掉头回来，再继续沿着路走，来到一个地方，会有三个弓箭手从远处射你，用箭把他们三个干掉。往下看，有块突出来的地方，跳下去，然后攀着绳子过去。到了尽头，放开绳子，往上爬，再攀着另一条绳子过去。继续往前走，你会遇到一个Chaos Knight和一只老鹰，打倒它们，捡起钥匙，这儿有一扇门，开关就在左边的小路那儿。进了门，走上那座桥，同样地，用弓箭把那几个弓箭手解决



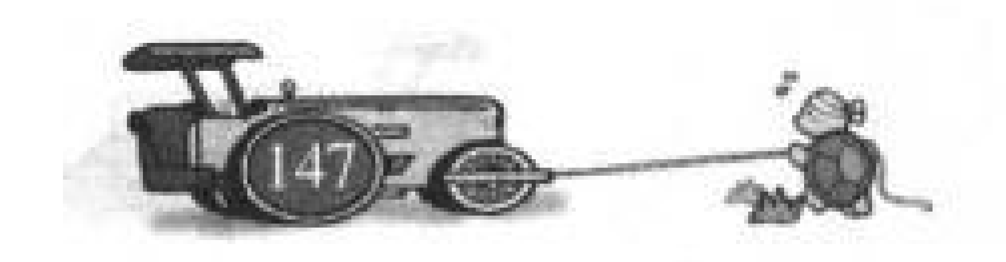
掉，先往右边走，你就到了 Witch's Cavern。

Witch's Cavern

进了洞穴，你会遇到一个女巫跟你说话，是她施了咒语，阻止你进入她的房子；然后，她留下三颗骷髅头就消失了。要破解魔法墙的方法很简单，只要按照骷髅唱歌的顺序砍它就行了。接下来，你要找到钥匙，才能进入女巫的房子，钥匙就在洞穴内的一个洞中，在某个火把的附近，那三颗骷髅头要记得捡起来，水里的贝壳也要拿，蝙蝠也砍几只再进入屋内。放在圆柱内的魔法一定要拿，用剑砍破就拿得到了。屋内还有一本魔法书，里面记载 Magic Armour（魔法盔甲）的制作方法，看到一个炼丹炉，到炼丹炉前把材料选一选，最后选炉子，搅一搅，魔法就完成了。出了屋子，你就会遇到女巫，杀了她，然后走出洞穴。

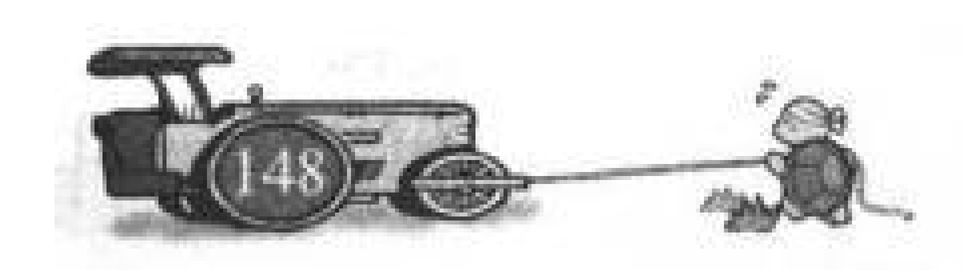
Dungeon

出了洞穴后，抬头发现一座塔，爬到上面去，更高的地方有蘑菇。进入塔内，会看到一条绳子，跳到绳子上抓住，慢慢地往下，来到塔底。先解决那个蜥蜴人，看到中央一块板子，站上去，墙壁上就会出现光圈（你得在女巫那儿拿到那个可看见

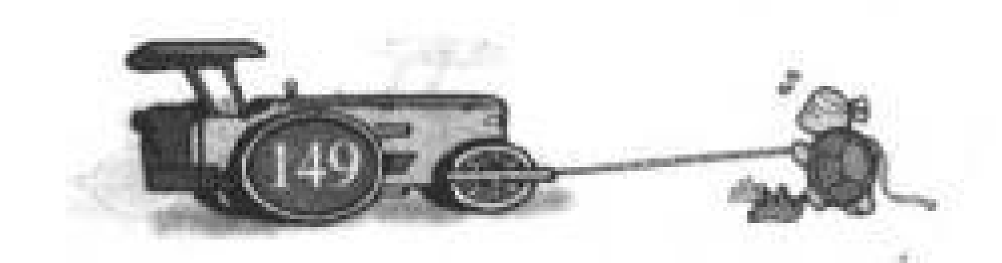


隐藏东西的魔法才看得到）。用弓箭射向圆圈中心，接着，会出现两个圆圈，射右边那个，然后是最左边那个，再来是最右边那个。现在，身后的门可以打开了，进去，小心避开迎面而来的火球，站到中间那块板子上，有一扇门会打开，赶快跑进去。杀了蜥蜴人后，走靠右手边的路，你会遇到另一个蜥蜴人，将它解决后继续往前走，就来到了大厅。这里也有一个蜥蜴人，干掉它，去激活开关，开关就在你一进入这个大厅的左手边，这样，右手边的第一个门就可以打开了。首先，走右边，扳动开关，赶快回来走左边那条路。直走，再右转，经过三个门后就没路可走了，来到一个房间，扳动开关，跑到对面的房间，趁门还没关之前，激活开关，往右走，只要你走过所有的房间，就会拿到一颗红宝石，若你扳错开关，就会被传送回原处。拿着红宝石回到大厅，把宝石放在其中一个台子上，就可以打开另外一个门了。在这个房间的尽头，放着一颗黄宝石，顺着绳子到底下，把出口的开关打开，回到大厅，把黄宝石放到另一个台子上，就可以打开第三个门。进门后，跑到每块板子上去站一站，房间另一端的门才会打开；火球很多，要躲避开。经过这扇门，消灭掉那个蜥蜴人，捡起钥匙。

接着，来到一处，有个绿色的恶魔在等着你，



干掉它，就收集到Demon Horns。往前走，会遇到一扇无法打开的门，爬到台上去，看到开关。进入下一个房间，杀了蜥蜴人，这里有一个银色的小门，进去，接下来，是一个难关了。激活开关后，有些地板会下降，有些会浮起。过这关要有极大的耐心，只有一种路线可走，每次也只有一个开关可扳，你要在这些浮板上跳来跳去，并且经常转换视角，寻找下一个开关。当你第一次遇到二个开关在一起时，扳右边那个，第二次则扳左边那个，扳错会马上死。在这一关，要做出一些高难度的动作，包括大幅度的跳跃和攀爬等，很容易失足，建议多存几个档。当你看到一扇开着的门时，这关就已经过了。接着，沿着楼梯往下走，杀了挡路的蜥蜴人，收集弓箭，来到底部，会有一个跳梁小丑出现攻击你，用弓箭将它射死，就可得到Teleportation Bracelet，有了这个手镯，你就可以激活传送的功能，把宝物拿一拿，就可以传送回地窖了。顺着原来的路出了塔，跳下来，右边的路通往女巫的洞穴，这次走左边那条路，路中间有一块突出的大石，慢慢地往前走，到快掉下去的时候，用手抓着悬崖边缘攀过去。洞穴里有一个商人，你可向他买些东西，然后走向传送台。



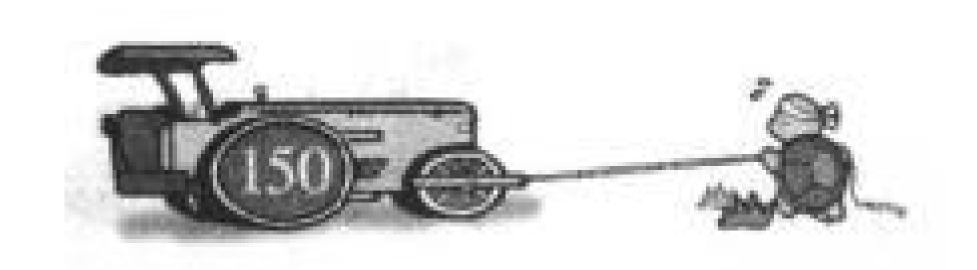


Forest

现在的你已经被传送到森林里来了，将那两个弓箭手解决后，继续往前走，你会发觉周围的景色渐渐变成雪景。爬上峭壁后，你会看到好几根柱子，这些柱子会射出弓箭，还要小心地上有陷阱，雪地上显得较凌乱的地方就是陷阱。第一个钱包不可以捡，第二个可以。经过这些陷阱后，你会来到一条小径，把路上的狼收拾收拾，走到双岔路，选左边的路，这里是The First Ruin。干掉站在城楼顶端的两个弓箭手，再杀了骑士，捡起卷轴，墙边找一找，有一个开关可打开门。

Barracks

这里是军营，解决二个骑士后，到前两个房间去找可以打开柜子的钥匙，第三个柜子不要去开，那是陷阱。宝箱的钥匙在床的上方，跳上去就可拿到了。沿着长廊走，你会遇到一个弓箭手和一个骑士。接下来就是厨房，里头有一些食物，上面有两块肉。再继续沿着走廊走，有三把斧头像钟摆似地在那儿荡来荡去，过了这三把斧头，你要干掉那个Chaos Knight，在它之前，还要小心墙壁会有一排尖锐物刺出来。往前走，来到一个房间，下面有三个大木箱，分别用三个开关来控制；房间右边的



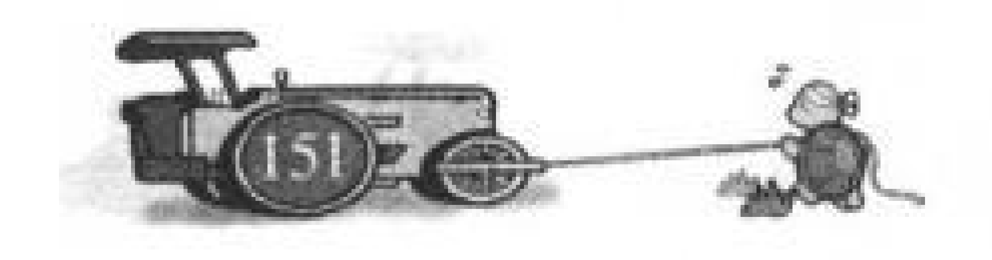
墙上有一个洞，要把下面两个木箱排成一直线，再把上面的木箱移过去，爬到上面的木箱上助跑往上跳、抓，就攀住洞口了，爬上去，里面就是Morghan的房间。杀了Morghan，可以得到Morghan's key，记得拿取魔法，然后，跳到椅子上去激活出口的门。出来后，跳到木箱上再下来，最底部有一间刑囚室，杀了看守者，可得到牢房的钥匙，桌上有Hobbit's Ear，以后魔法用得到，不过，后来也可以买到。从原来的入口出去，牢房里有三个人，只有那个求你杀了他的是真的，其他人是假的。

Forest

循原路回到森林的岔路，这次走另外一条路，过了门又有一条岔路，走左边那条路，你会来到一片悬崖，爬下悬崖后，你将会看到一把钥匙放在魔法阵中，拿到钥匙的方法是用箭射破吊在上方的五个玻璃球。钥匙得手后，回到那片悬崖，爬回去，会有一个雪球滚过来。躲过雪球后走回岔路，选还没走过的那条路走。

Icebergs

在浮冰上收集到三颗龙心后，来到对岸，有二

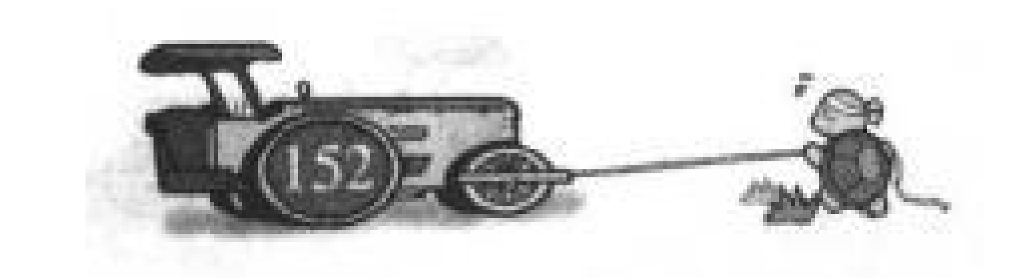


扇水晶门，先选右边那扇门。每扇水晶门分成四块区域，你要用弓箭分别射那四块区域，动作得快点门才会破。过了门一直走，会遇到一个商人，如果你刚才没拿到Hobbit’s Ear，这次一定要买。继续往前走，来到The Second Ruins。

Dungeon of The FemaleE Dragon

来到第二个废墟，爬上城墙，找到两个开关，激活它们，才能打开通往地窖的门。进了门直走，到底就没路了。往右走，到达一个小房间，捡起里头那只死老鼠再出来，有一条绳子可到达地城底部。进了房间，你会看到墙上有一堆机械装置，你要把石头放下来，使它滚到另一边去触动开关，开关激活后，你就可以进入传送室了(步骤是从右边数2-1-4-3-4-5，不成功就再试一次)。

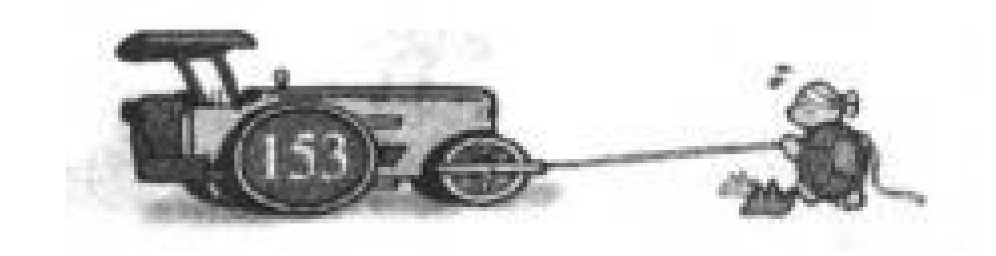
现在，你已经被传送到一座塔上。闪过那些斧头，过了桥就是矿坑了，将那些矮人矿工给解决掉，向左走来到矿坑的尽头，房间里有一个矮人巫师，干掉它，捡起魔法书，就知道Metamorphosis的配方了，材料也都收集齐全了，利用炼丹炉把魔法制作出来。在房间的另一边找到开关，去激活开关，然后，出了房间直走，来到矿坑的另一区，最



后，是一排悬在空中的浮板。往左边看，有两只蜘蛛在那里，但得往右边走，绕了一大圈才能去干掉那两只蜘蛛。去扳中央的开关，出来后，跳上左边的那组浮板，会看到墙上有一个洞，跳进去。直走一段路后，有一条岔路通往右边，那是黑龙的巢穴，先不要进去。直走到底，右转，穿过一堵墙，你会遇见一个正在哭泣的兽人，事实上，他就是黑龙猎人，刚刚制作的魔法现在就用得着了，将他变回原形后，他会将你的剑改造成火焰之剑，这表示你可以准备屠龙了。可以直接循原路线回去屠龙，或者也可以再练练级。杀了黑龙后回到洞口，对面的高台即是你最先进来的地方，顺着浮板跳过去，就可以离开这个地下城了。

Volcano

来到左边这扇水晶门，用同样的手法射破这扇门，有了火焰之剑就可以轻易地砍了那只蓝龙，火墙就会消失，过了火墙，你的剑会恢复原状。接下来，你要过桥，先站在那块板子上让门打开，等那只骷髅出来攻击，趁这个机会赶快跑过桥。愈来愈接近火山了。走右边是一堵碰到就会被烧死的火墙；走左边会找到一个兔人，他会要求你帮他杀那只龙，事成后，他会给你一瓶药水。到了火墙前面，



喝下兔人给你的药水，就可毫发无伤地穿过火墙了。再来，你会遇到一座桥，激活开关放下桥，然后跳上去撞钟，会看到刚才那个兔人。走了一段路，跳过几道熔岩流，你会在左手边看到那个兔人，这次，你除了要帮他杀龙之外，还要帮他拿牛奶和坚果。在断崖的右边有一条绳子，下去就可以拿到牛奶。跳过断桥，一直走到河岸边的大树下，就可捡到五颗坚果。把牛奶和坚果拿回去给兔人，他就会赏你一瓶隐形药水，喝下这瓶药水，你就可以偷偷溜过死人骨头看守的桥了。

Summer Fores

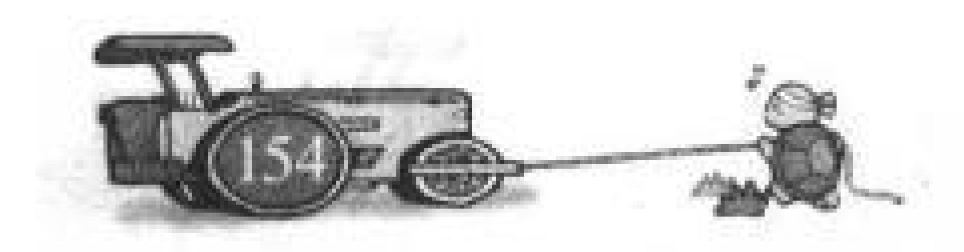
过桥后，选左边的路走，Fiona会出来挑逗你一番；再直走，解决掉四个石头怪，收集它们的四颗心，分别放在祭坛上，你将可以得到一万元。往回走，遇到岔路右转，来到一扇门前，过去后，来到河岸边，跟那个商人买舵，竟然要9995元。

Rapids

跳上木筏，顺流而下，只要遇到岔路都选左边那条，小心地避开岩石，看到河岸就赶紧靠岸。

Kingdom of Elves

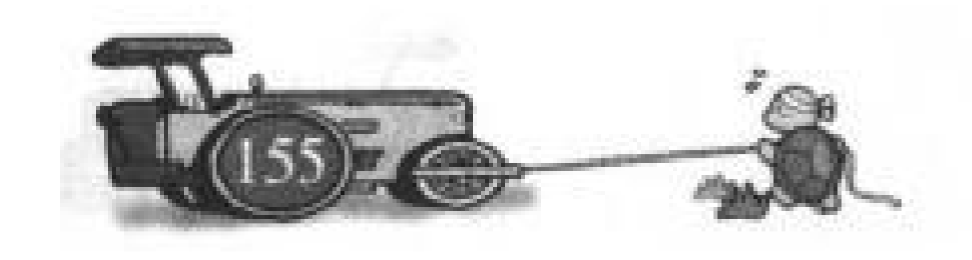
下了木筏走上道路，又遇到岔路了，往右走一



段路，再右转，可看见池塘和一个女人在那里，打倒那个女人，可以得到Elfin Perfume，池塘里的贝壳也别忘了拿，将来会用到。接着继续走，来到一幢小屋前，先收拾那些狼，捡拾地上的蘑菇，就可以进入小屋了。钥匙就在门的上方，这个屋子里有一份卷轴、一本魔法书和一把钥匙。钥匙吊在屋子上方，跳上去把它砍下来就可以捡到了，然后，可以和红衣老人说说话。出了小屋直走，来到一片斜坡，继续往上走；当你感觉地开始震动时，赶快往回跑，再右转，这样，就躲过第一块大石。再继续走，第二块大石滚下来时，躲到左边的凸洞里去就可以了。现在，可以放心地向前跑了。来到独眼巨人QK的地方，杀了他就可得到Cyclops' Eye。走下斜坡右转，打开门直走，这儿就是The Third Ruin了。爬到城墙上，按下开关，通往另一边的门就会打开。走过去，打倒牛头人，捡起它留下的Minotaur's Horn。爬上城墙，找到一颗仙人掌再下来。对面有一扇门打不开，回到小屋，做出Exorcism的魔法。再回来，门自然就开了。

Lake Village

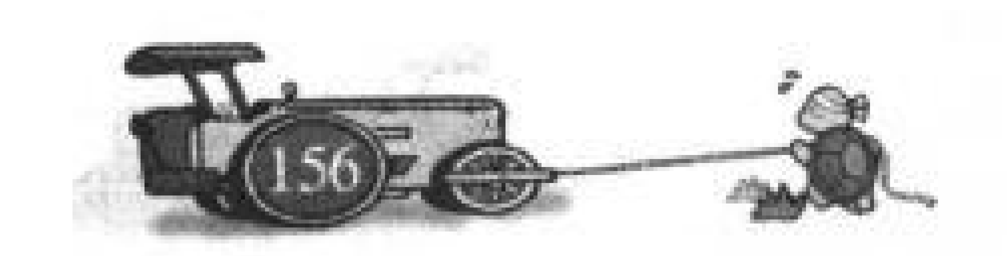
跳上平台，杀了迎面而来的女战士，捡起她遗



落的钥匙。在这里的战斗要注意，一来别被对方逼落水，二来别把敌人砍到水里去，免得拿不到东西。之后，你会来到一间小屋，中央吊着一根绳子，下层通往左边的路，中层往右，上层则是中间那条路。先走左边的路到Dragon Slayer的小屋，屋钥匙在一个女战士身上。小屋里有关于药水知识的卷轴和一些魔法。然后，回到有绳子的屋子，这次走右边的路，你将看到好几条垂吊的绳子。试身手之前，先存盘吧。沿着绳子来到一座大平台，有两个女战士在堵你，在拿鞭子的那个身上有Treasure Cabin' s Key。爬下平台，顺着路走，你会看到好几间小屋，跳上屋顶，解决女弓箭手。每间小屋都要去翻一翻，多变换视角看一看，有些角度会使地板挡住你要找的东西。有间小屋里有炼丹炉和一本魔法书，另一间有金箭，一定要拿到，这是要用来对付绿龙的。走另一条路，回到有绳子的屋子，再走右边的路到大平台，走到另一端，勇敢地往下跳。

Underwater Ruins

这是一座淹没在水中的城堡，中央的走廊有道石门，开关则在右边的走廊里。通过门后浮上水面，你就来到绿龙地城的入口了。





Dungeon Of
The Green Dragon

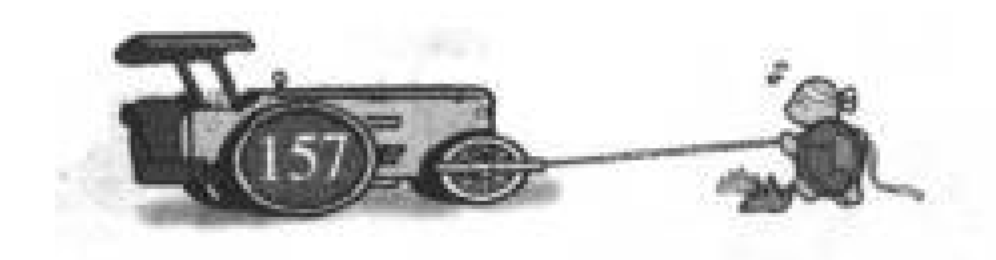
从入口进来后，跳上走道，往左走砍倒僵尸，拿了钥匙走到右边，看见一扇门，门后是座很大的迷宫。走出迷宫，沿着走道一直走，你会遇到一个胸前佩带护身符的僵尸，他就是绿龙猎人，将Exorcism施在他身上，他就会赐予你Psychic Protection的魔法。抬头看看墙上，有一组符号，把顺序记下来，进入下个房间后，按这个顺序绕柱子，就可以解开封门的魔法。接下来，用金箭射杀绿龙。

Route Towards
The Red Dragon

杀死绿龙后，传送回The Third Ruin，走回小屋和红衣老人说话，这次，他可对你另眼相看了。改造了剑之后，回到你杀死独眼巨人的地方，再往前走，你会看到空中一排忽隐忽现的浮板，从最左边的那一块跳起，一块一块地慢慢跳，最后，就来到对面的传送台了。

Dungeon Of
The Red Dragon

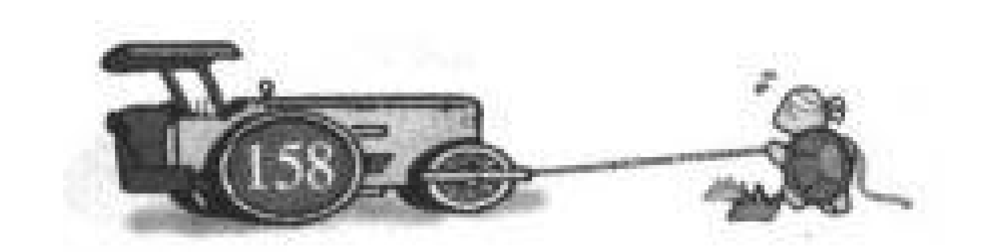
现在的你身在红龙的城堡内，调整镜子的角



度，使三道光线射到门上，门就开了。要杀死双头龙的方法就是砍下那两颗头，跳到椅子上，椅子下陷，入口就现出来了。

Treasure Pit

杀死 Morghan，就等着看结局了。



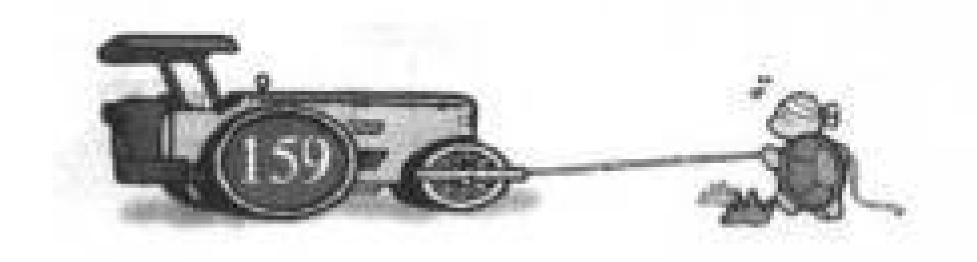
X档案

男探员Mulder和女探员Scully下车后，用开锁器打开了无人仓库的大门，进入空荡荡的仓库。在调查过程中，Mulder发现地上的黑灰有点可疑……突然，几名黑衣大汉撞开了仓库大门，用机枪对两人进行扫射，并打伤了Scully……

Field Office:

一进门，遇到同事Cook探员，交谈后，随他进了他的办公室，并从他口中得知，今天有贵客造访。看了看大门口的局里平面分布图，找到你的办公室所在地。回到你的办公室，调查自己办公室的各处后，坐在椅子上正准备休息，这时，电话响了，拿起电话，得知是上司Shanks叫你过去。来到Shanks办公室，一进门，就被一道强光射得睁不开眼……原来，是华盛顿D·C总局派来的人Skinner。同他们谈话后得知，总部Skinner的两名探员失踪了，要求你来处理这案件，并把它搞个水落石出。

Cook走出办公室，叫住正要离开的你，交谈了几句……回到你的办公室，打开电脑，输入密码“Shiloh”，收看了几封刚收到的E—mail后，点



APB 进入“调查重点公告”，再点“Send”，再点“ING”进入“情报主机”，搜寻到探员Mulder和Scully的个人资料。然后，打开抽屉，拿起你的各种装备：手枪（Gun）、手铐（Cuffs）和工作徽章（Badge），然后，顺手带着桌上的资料夹来到Cook的办公室，把案件资料交给他后，在出门时，再次被强光射伤了眼睛。来到会议室，调查所有的柜子，得到开锁器（Lockpick）、证据箱（Evidence Kit）、望远镜（Binoculars）、手电筒（Flashlight）、夜视镜（Night Vision Goggles）、数码相机（Digital Camera）等。接着，使用PDA，点“Everett”，再点“Comity Inn”就来到……

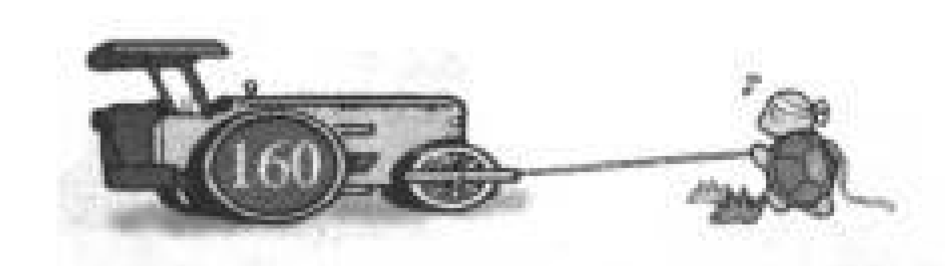
Comity Gnn:

对一位女黑人管理员出示证件后，向她了解两位失踪探员的一些情况，得知他们的车号“Ford Taurus 621517”，并了解到他们以前住在3号和4号房。女黑人管理员给你带路，来到了男探员（Spooky）的房间……

Mulder 的房间:

Skinner独自来到Mulder房间，调查所有的事物，包括：小食品、报纸、电视上的饮料、床上的案件治疗、床边的书等等。

Scully 的房间:



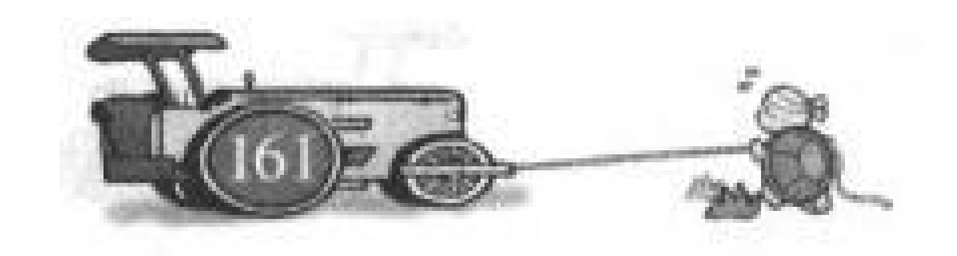
和Skinner对话后，调查桌上的圣经（Bible）、笔记本电脑（Laptop）后，同Skinner对话，得知他也不知道笔记本电脑密码，然后继续调查房间，直到画面左上角出现一个电话图示，问Skinner这是怎么回事。回去找女黑人管理员，再了解一些情况后，得到两个房间的电话记录本。在准备回分局时，Skinner却呆在Scully的房间不愿意离开了，只好自己先回去了。

Field Office:

刚到办公室，Skinner就回来了，并到了会议室。在办公室，Scully的笔记本电脑就自动放在一边，查看PDA，记录调查数据（电话号码、车牌号等），然后进入电脑，通过ING查询以上记录的资料，得到码头边一个仓库的地址（Dockside Warehouse）。接着，用手机打“menu”里记录的电话“Computer Crime”，发现接电话的尽是“伊基”（Frohike' Lone Gunman）的成员，调查桌面上的马杯和透明胶带后，来到会议室找Skinner了解情况。谈完话后，出办公室向码头仓库出发。

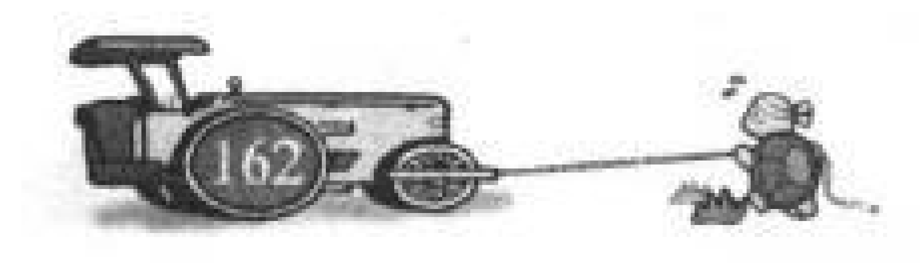
Dockside Warehouse:

来到码头仓库，Skinner说在仓库门口等你。于是，先调查码头附近的情况，在码头后仓库后门的招牌上，发现了另一个电话号码，回去找



Skinner，得知仓库的大门是锁着的。于是，只好用开锁器打开大门，进入仓库。

Skinner说他到办公室去查看一下，而你在室内用证据箱(Evidence Kit)收集各种证据，其中，有地上的血迹(Boold Stain)、附近柱子上的弹头(Bullet)、右边附近地上找到的Morley的烟头(Morley Butt)、一些打不开的木箱(Crate)。接着，到办公室找Skinner谈话，问其对这些证物的看法。Skinner怀疑地上的血迹是两位失踪探员的，要求把证物送到D·C去鉴定。拿出手电筒，来到办公室后面的阁楼上，找到一把铁锹(Crowbar)，用铁锹打开了那些打不开的木箱，发现木箱里只有一些黑色粉末。通过办公室对面的走道，来到仓库后门。开门后，发现码头上停着一只船，并发现一个可疑人物，于是，过去调查。出示证件后，向那个可疑的人提问。原来，他叫James Wong，家里有个妻子和一个7岁的女孩，来这个国家10多年了，以捕鱼为生，晚上有时在这里担任值班员。问完话，回到仓库找到Skinner，把剩下的问题和图示问完，就可离开仓库。一出仓库大门，Skinner发现一辆黑色轿车行踪可疑，要你去调查，拿出数码相机向那部轿车走去，刚要走近，轿车就开走了，抓紧时机，用数码相机拍下了轿车



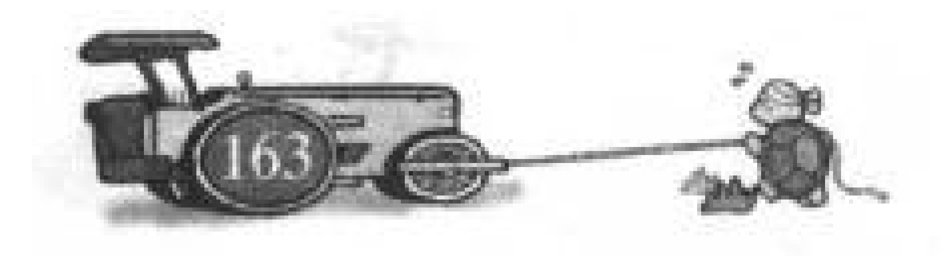
的车牌号。为化验才收集到的证物，驾车来到犯罪实验室（Crime Lab）。

Crime Lab:

和一位黑人对话后，把证据箱里的证物给他，得知黑色粉末是普通的工业用铅粉（Lead）；烟屁股没用；弹头要再找到一颗才有用；血迹因为没有FBI探员的DNA资料可供对照，则要送到D·C处理才能得出结论。

Field Office:

确实了证物后，回到办公室，打开电脑登录后，在“Photo”（Download）栏，通过照片查到那辆黑色轿车的车牌号码，用ING查，结果，在“政府／军方（Government/Milatary）”栏里，发现“错误：机密资料（Error:Restricted Data）”的信息，调查了新的电话号码和Wong的个人资料，发现Wong是个前科累累的罪犯。来到会议室，同Skinner交谈后，他接到电话要回D.C.，而且要把血迹证物带回去做检验，并告诉你，晚上再去仓库一次，看能否获得些新线索，并在调查有进展时，将调查记录（Filed Notes）E—Mall给他或分局长Shanks，他们会指点案情上的一些疑问。Skinner走后，回到办公室，Cook过来想探听调查工作是否有进展，当然不能告诉他。他离开前索取Scully



的手提电脑，只好给他。此时时间已晚，于是来到仓库。

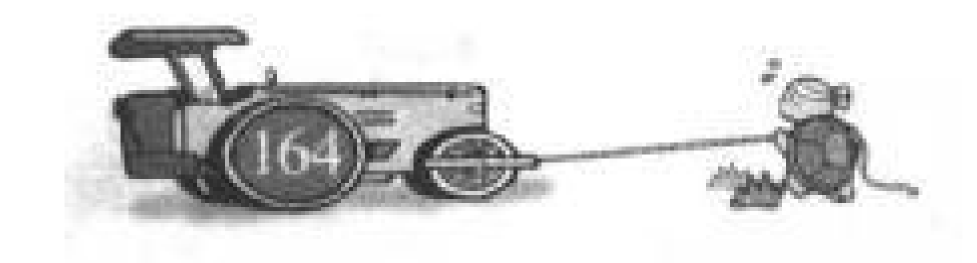
Warehouse:

来到仓库时，发现那部黑色轿车又来了。绕到仓库后面，用开锁器（Lockpick）打开后，戴上夜视镜（Night Vision Goggles），慢慢前进进入仓库（不能用手电筒）。看到黑影时就停下来（千万别开枪，不然就Game Over了），等那些人走后，再去调查地板隔层，并用Skinner所说的PDA，把调查资料传送给Shanks和Skinner，等他们指点完后，才回家睡觉。回到家，随便看看家里情况后，上床睡觉，在一片短暂的黑暗后，闹钟响了，起床后莫名其妙地来到浴室，梳洗后，转身时，被镜子里的面貌吓一大跳。该上班了。

Field Office:

来到分局，看到Cook倒在走廊上不省人事。上前救醒他，问他怎么回事，Cook说先去看看有没有遗失什么东西。在一番寻找后，发现证物柜里的Scully手提电脑不见了。这时，电话响了，是华盛顿实验室的潘卓（Pendrell）探员打来的，告知血迹检验报告，证明是Scully的。挂上电话，Cook进来说："Wong被害了。"

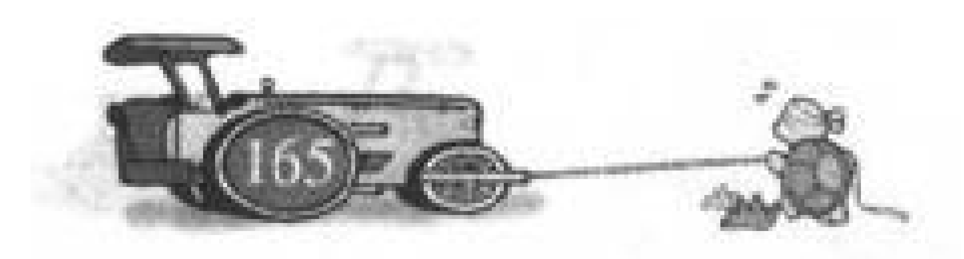
Warenouse:



到现场时，现场已经被封锁，亮出证件后进入，向警卫打听了一些事宜。在犯罪现场，有一位法医和男性警察在进行勘查工作，同他们谈话，得知Wong是被点45或点375手枪从背后击中头部身亡的，而且现场没有打斗迹象，可能是持枪抢劫所致，他们建议你找负责的Astadourian探员。调查尸体，突然发现了Morley牌烟头，还有一些个人物品，向左转身，见到女警探Astadourian探员。与Astadourian探员谈话，使案情得到较好的发展。向她说明自己的来意和正在办理的案件情况，之后，Astadourian探员邀请你一同上船去看看。在船舱内，发现了一件印有TARAKAN的黄色雨衣；在柜子中，发现了几瓶不知名的药品后，再跟Astadourian探员谈话，得知TARAKAN是一艘船的名字。这时，码头负责人Harbor Master送了两杯咖啡，和他谈话，得知TARAKAN是一艘俄国船，几个月前在海上发生事故后，仅留下四具尸体，并得知了一些Wong的情况。

Tarakan:

来到TARAKAN船上，发现一边有很奇怪的火烧痕迹。Harbor Master又告诉一些情况后就离开了。调查各种可疑事物，在下层找到一些看不懂的有记号木箱；再往里走，发现一个装有东西的箱



子，并获得一个金属球形物体。从甲板往上走到第一层船舱，在桌上和开启的保险柜里找到两本俄文日记本。来到最高层船舱，在Astadourian探员附近桌子上，发现了可疑的指纹，打电话向John Amis求助（“Menu”功能里能找到他的电话），要他快过来采集指纹。把收集到的证物拿给Astadourian探员看后，和她来到中层船舱外火烧痕迹处调查。Astadourian探员说，她认识一些可以翻译俄文的人，并收下了那两本俄文日记。这时，犯罪现场的那位警卫跑来说，法医验完尸，发现了些问题，要你们去法医办公室一趟。但你得先到犯罪实验室把找到的证物上缴了。

Crime Lab:

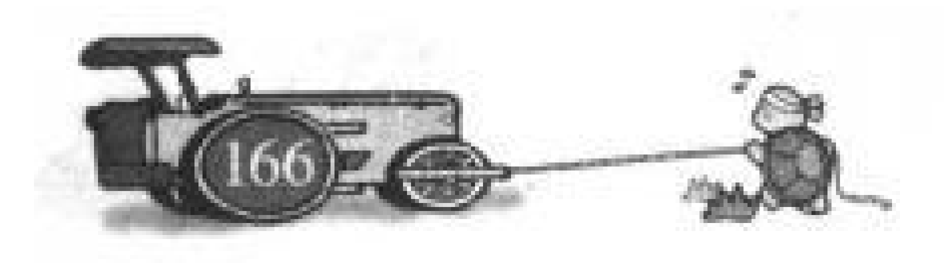
来到犯罪实验室，发现John Amis在看书，问他为何不去采集指纹，他说要等他吃完饭后再去。于是，放下那球形物体后回到办公室。

Field Office:

在办公室，用“Media”功能进行资料查寻，想知道Tarakan上到底发生了什么事，还有没有其它相关的资料。

Coroner Office:

法医告诉你，解剖后发现Wong身上有从未见过的大肿瘤。调查解剖盘上的肿瘤，发现旁边有个



弹头，并得知是从Wong身上取出来的，是点38口径子弹，从头后贯入，一枪毙命，并带走了子弹。同法医谈话，引出Tarakan这个问题，她说你是第二个向她问起Tarakan的FBI探员，另两个探员是Diana Scully和Wolf Mulder。提到Tarakan船员被严重烧伤致死时，法医说，怎样烧伤的谁也说不清楚，尸体还在，并请你顺便看一下。结果，却发现尸体不见了。法医报警后，跟Astadourian探员谈话，得到一些天方夜谭的结论……

Crime Lab:

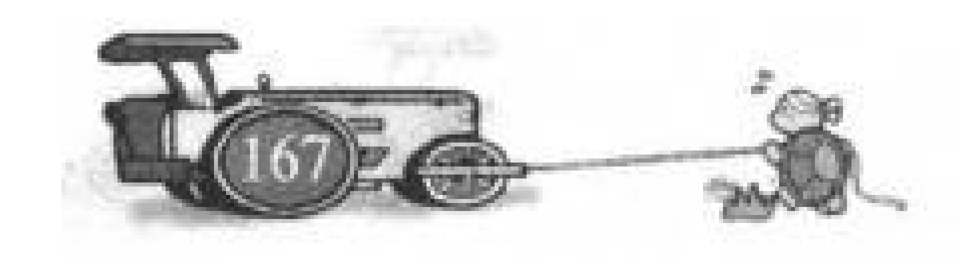
把弹头交出后，可以有更多的线索……

Apartment:

回到家里，用电脑得到新的E-mail-Astadourian探员把采集的指纹资料以附件形式发送过来，用ING进行调查，发现是同事Cook的。这时，Cook来了，查看完窗口后，说被两个驾驶黑色轿车的人跟踪，想从你这得到一些消息。选择"Tell him what he wants to hear"，并同他谈起了有他指纹的事。

Warhouse:

晚上，来到Warehouse（行动要迅速，不然会被人PK），看到一辆卡车，进入驾驶座，再从旁边前座跳出去，回头看到车身上有个标志"Gordon's



Hauling"，回到车上，调查前座的储藏柜，发现一张印有"Clay's B-B-Q RR#1121"和"82434"的纸。突然，有人来了，从左前座跳出去躲起来。卡车开走后，回到家中。

Apartment:

码头负责人 Harbor Master 传来一些资料，用电脑调查，什么也没发现。然后，上床睡觉了。起床后，听见有人敲门，是 Astadourian 探员，她有卷重要录影带要你看。交谈后，得知昨天见到的卡车司机在今天早晨六点十七分时被害，在录影带中，有详细的事件发生经过。在录影带中，看到一辆车牌号码跟 Mulder 与 Scully 租的那辆一样的福特轿车，一道奇异的闪光后，卡车司机就遇害了，而从轿车下来的那个人是不是 Mulder，谁也不能确定。交换意见时，你说先到 Gordon's Hauling 去调查，Astadourian 探员说要花四个多钟头的车程，不如先到法医办公室看看验尸进展。

Coroner Office:

法医说，这种同Tarakan船员类似的灼伤不可能是人造成的，可能是热辐射；但是怎样造成的无法解释。

Gordon's Hauling:

到达 Gordon's Hauling 时，天色已晚。同



Astadourian探员谈后，看到Gordon’s Hauling大门竟是敞开的。进入在左边的办公室找到一把铲子（Shovel）和虎头钳（Wirecutters），在地上发现非常有用的线索——散落一堆的纸张资料。

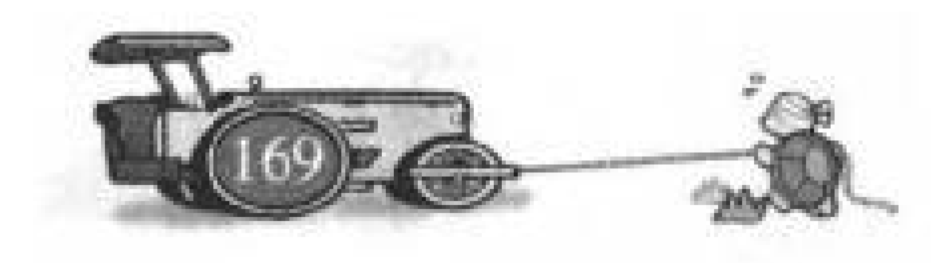
这时，突然窜出一个人，用力地把你扔开后，迅速把门给锁上跑了。同时，Astadourian探员在柜子里发现倒数计时只剩一分半钟（事实上约25秒就爆炸了）的炸弹，用铲子撬开在冰箱左下方的通风口，逃离办公室。用PDA把刚才的经过告诉Skinner和Shands后，回到家中。

Field Office:

第二天，在会议室里找到Cook，同他谈话后，就向新的仓库出发了。

Smolnikoff’s Warehouse:

点一下Cook的枪，要他为你掩护，进门后，迅速杀死三名嫌犯，暂时解决一楼的危机。从楼梯向上走，消灭两名枪手后，一直向上，走来到一个螺旋楼梯旁，向下走，见到Smolnikoff（大胡子）。问他有关走私、Tarakan号、Wong的死和Warehouse的事，得不到任何消息，只好回到一楼调查。在这里，发现同Tarakan号船上一样的图案，还得到点38手枪等物品。再次问Smolnikoff，他依然不肯透露消息。Cook说把手枪送犯罪实验室化





Crime Lab:

来到犯罪实验室，做了枪支的弹道测试，证明这就是杀害Scully的枪……

Smolnikuff's Warehouse:

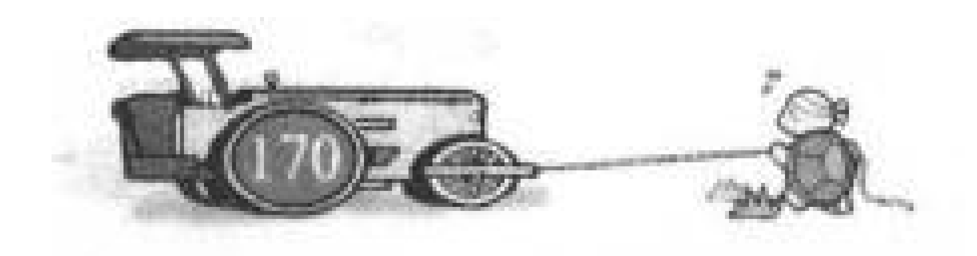
见到Smolnikoff，他居然不承认杀害Scully的事实，Cook只好将他带回去审问。两人离开后，手机响了。Amis说他被从Tarakan带回的那个东西释放出的辐射线伤害了。

Apartment:

刚回到家，Astadourian探员就来了，她责备你这次行动没有通知她。这时，电话响了，要你到Sand Point去。Astadourian探员走后，E－Mall又来了，并附带有指纹档案。使用ING搜索后，没有任何结果……

Sand Point:

第二天起床后，来到Sand Point。走进中间的房间，从里面走出来一个黑人。他给你一把针状武器（Stiletto）后说：以后会遇上一个人，必须用这个针从他头后刺进去才能制服，不能对他开枪；还说，Mulder和Scully都还活着，两人不在一起，但时间不多了。最后，还重复几次告诉你一个医院地址，要你去调查。说完就走了。黑人走后，



Astadourian探员来了。同她交谈后，来到黑人提到的医院。

Hospital:

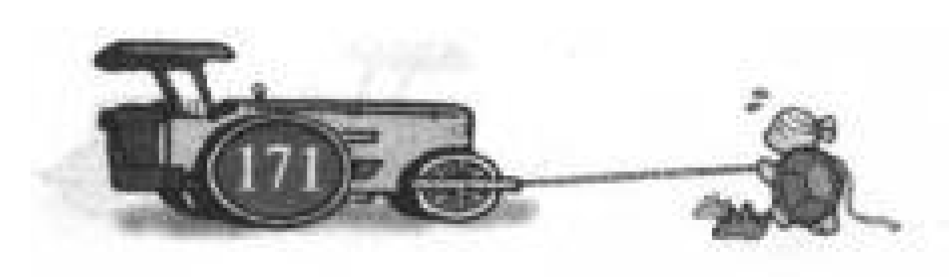
在医院，对老护士出示证件后，说找Scully，并报上Skinner的名字，得到探医的资格，走进房间，终于见到Scully。向她表明身份和来由后，用黑人给的针状武器，制服了她。向Scully询问Mulder的去向和他们调查仓库的情况，经过了解探讨后，解开了RR1121之谜……

RR 1121 Train Yard:

来到RR 1121 Train Yard，一直往前走，爬上电线杆，用望远镜观察四周情况，找到82434车厢，并发现有一个人行踪可疑，赶紧过去问话。他说看到两个人，于是你怀疑自己是否又被驾驶黑色轿车的人跟踪了。同他玩了文学游戏后，Astadourian探员付给他十元钱，得到他在附近捡到的录影带（Videotape）。回到办公室，打开PDA，收到E—Mail：是关于Gordon's Hauling大爆炸的调查报告，并把最新的情况发送给了Skinner和Shanks。

Field Office:

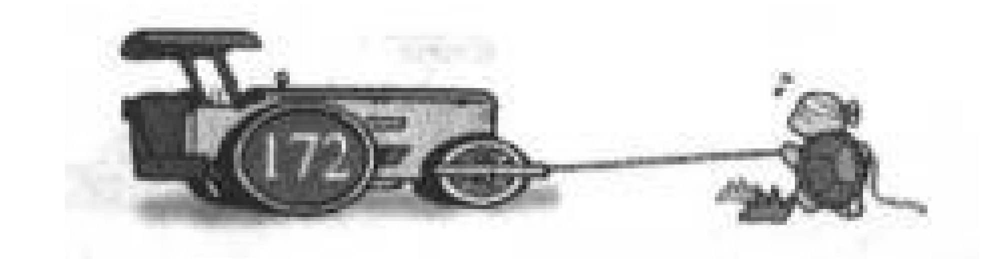
观看录影带后，发现拍摄的是一场手术的进行过程。用ING（点选Capture）调查，得到其中一



个眼熟的家伙的资料。突然，在出现“Connect with video Conference”后，看到了三个不认识的Lone Gunman人。他们说，是Scully要他们跟你联系的，多次交谈分析后，发现Mulder的危险，赶紧来到Alaska。

Rauch’s house’Alaska:

来到Alaska，看到一个样子像Rauch的人走出来开车离开。走进屋，在一楼调查，一无所获。来到楼上，发现Rauch浑身油腻躺在地上，毫无知觉。调查四周，发现一个吊在天花板上的玩具骷髅，拉动它，打开暗梯的门。爬上去后，发现Mulder被绑在地上。替他解开绳子，同他谈话，得知Rauch被黑油控制了，只有被那怪怪的眼神看了后，黑油才会离开。这时，Scully打来电话，同Mudler通话后，Mulder告诉你秘密基地的事，以及三个怪人留下的基地资料。窗外突然传来车子的声音，NSA人员来了，Mulder先走一步，NSA的人就交给你去处理了。左边那位NSA人员告诉你，任务已经完成，以后的事情由他们接手，要你回去复命（在这里，有多种选择：①帮助Mulder和Scully;②决定和Mulder一样逃避）。往树林逃跑，天色昏暗起来，先向右跑，再向前两次，躲在一棵大树下，就可逃过两位NSA人员的追杀。接

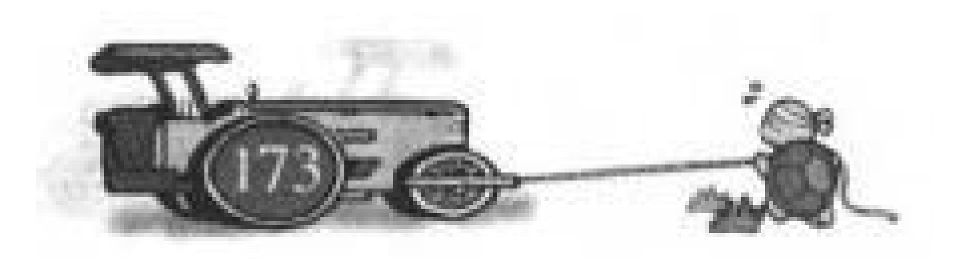


下来，到秘密基地跟Scully会合。

Base:

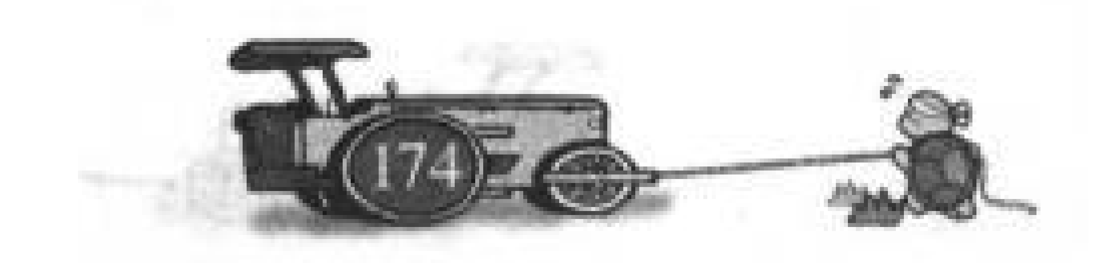
来到秘密基地，与Scully见面后，去寻找Mulder，并消灭除了Mulder或Scully以外的所有人。在这里有许多电脑，可以不必理会（多记录存档）。来到一个放有很多平台的房间，发现一把电击棒，刚拿起来就被人偷袭，原来是Cook。趁他不注意，用电击棒快速将他击倒（有三次机会）。来到一个左边有柜子、侧面有烧伤痕迹的房间，进去右转，见到Mulder。发现Mulder也惨遭毒手，口中念道："两把钥匙……"不要同他对话，赶紧在对话框中选择"Run! Scully"。出门向右转，消灭所有敌人（用枪）。回到击倒Cook的房间，在一个宽敞的中央放有玻璃的房间，走到尽头的小机房里，找到受到惊吓的Scully。她想出营救Mulder的方法：用Mulde提到的隔壁小房间里的警卫所持有的两把钥匙，利用外边的玻璃屋将Mulder隔离（不过，要先启动电力设备）。

来到外面中央电控室，按下Lire Support System的按钮；再回Scully所在的小机房，按下机器上的按钮，启动了基地的电力和所有照明设备。然后，把外面玻璃屋相对的两扇门都打开。Scully在小机房隔壁的房间里等，进去后，听完



Scully的行动计划，选择往右走。走过去后，发现Mulder已同警卫一起转动钥匙，一枪杀死警卫，抢走钥匙，马上向玻璃屋跑去。在Mulder惨叫声中正要大功告成时， Cook突然出现，并抓住了你。这时，Scully悄悄地从他身后逼近，抓住时机，把针状武器扔给Scully，让她解决掉Cook。

结果，在办公室，大家一起开案件总结大会时，Scully说，Astadourian探员在Cook的公寓里找到了失踪的手提电脑，Cook就是主犯。Shands告诉你，Astadourian探员有事要到公寓找你。回到公寓门前，那位给你针状武器的先生又来了，他告诉你，针状武器在不久的将来还会用得着……





奥妮 Oni

《Oni》是一款3D冒险动作游戏。以下介绍各关的简单流程。

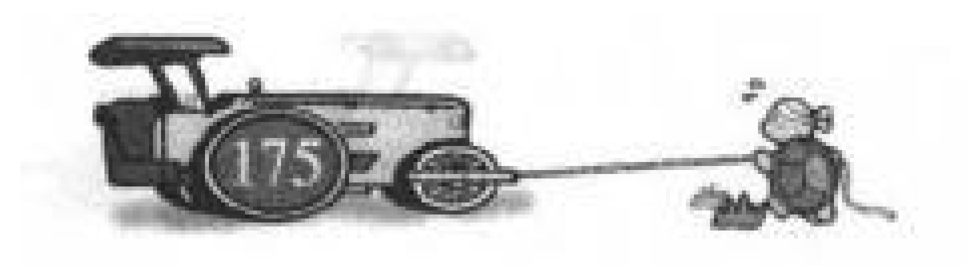
Chapter 01 Trial Run - Syndicate Warehouse

故事简介:

Konoko在TCTF总部完成了训练，接到第一个任务。Griffin命令她到被 Syndicate占领的货仓，找密探Chung，Chung手上有Syndicate的重要资料，于是，Konoko只身来到那间货仓。

本关提示:

这关是游戏的开始，敌人不太强。Shinatama还会不时向玩家发出提示，另外，所有被锁上的门都有图形的控制台，可以把这些门打开，这些控制台的位置大多在房间当中。本关共有三层，每一层有两个房间。只要到每一房中找，就可以找到控制台。游戏中会出现一些平民，会给玩家一些恢复药和子弹，不要杀死他们。到了最后的一个货仓时，要阻止Syndicate的货车离开，这里开始有时限，要在三分钟之内，走到第三层上，在那里，会有一



个画有起重机的控制台，使用控制台之后，就会自动过关。

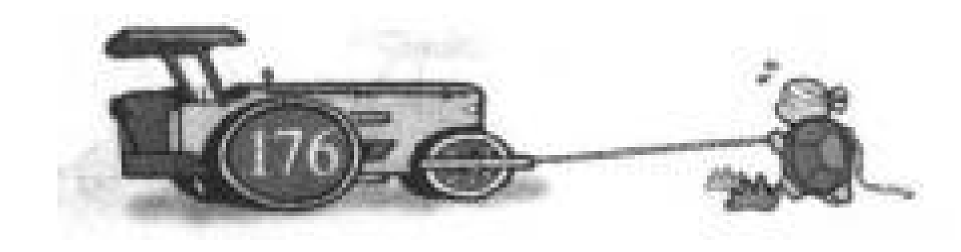
Chapter 02 Engines of Evil - Manufacturing Plant

故事简介:

完成了在货仓的任务之后，拿到 Chung 尸体旁的记录器资料，走到一间研究和开发新型机器的工厂，她们到达时，Syndicate的人已占领了工厂，记录器的资料已被 Syndicate 改了，Konoko 又身处危机之中。

本关提示:

一开始，要面对三个敌人，有两个电脑伙伴来帮助战斗。三个敌人中，有 一个有轻机枪，要先把他的枪打掉，也可拿他的枪再战斗，那些红外线探测器，千万不要碰到，否则，附近的炮台会向你开炮。见到一个科学家在一个房间中被Syndicate的人攻击时，上前救他，他会告知Konoko Syndicate 开动了他所发明的Deadly Brain，现在，Deadly Brain 处于失控状态，要求 Konoko 帮他关闭Deadly Brain。走到下一层，见到Deadly Brain 的房间，把在 Deadly Brain 四方的控制台关闭三次，就可关闭 Deadly Brain，小心红外线





探测器。关闭Deadly Brain之后就可以过关。

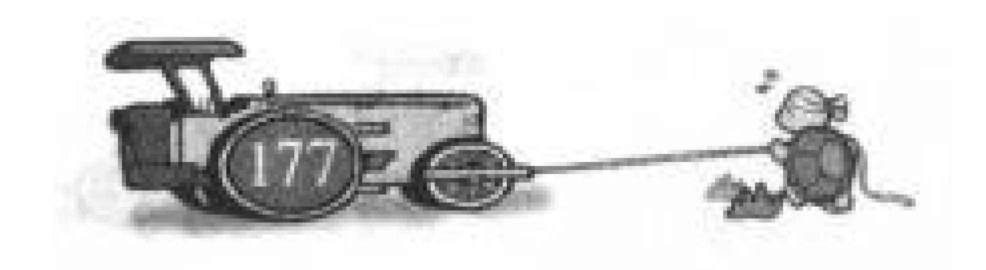
Chapter 03 Puzzle Pieces - Bio-Research Lab

故事简介:

当Konoko在工厂和Syndicate的人战斗时，另一班Syndicate已经攻击市中的一间生化研究中心，前往生化研究中心，在门口等待她的是Syndicate的改造人Barabas，战斗!

本关提示:

Barabas是本关的头目，他所用的大炮Wave Motion Cannon攻击力十分高，所以要利用接近战术，把他手上的Wave Motion Cannon打掉，也可使用这支Wave Motion Cannon，但移动力会大大下降，所以要和他保持一段距离。当他的体力下降到一定水平时，就会原地不动，这时，会有很多橙色的光点，这个状态表明他开始帮自己恢复能源，要重击，把他击倒。击倒Barabas之后，向大闸左方走去，会在每一层中见到一个控制台，打倒敌人，开启最高层的大门。来到一个大水池时要小心，这里的敌人大多都有枪，此外，还要小心不要掉下水，掉到水中即会死亡。到了最底层，把



大闸的锁开了之后，在下面跳到大闸，过了大闸之后就可以过关。

Chapter 04 Tiger By the Tail - Airport Assault

故事简介:

Syndicate要把在化工研究中心里偷取的东西运走，所以，他们已经有人在攻击机场，先在现场造成混乱，以便他们的货车离开，当Konoko到达机场时，见到了其首领 Muto。

本关提示:

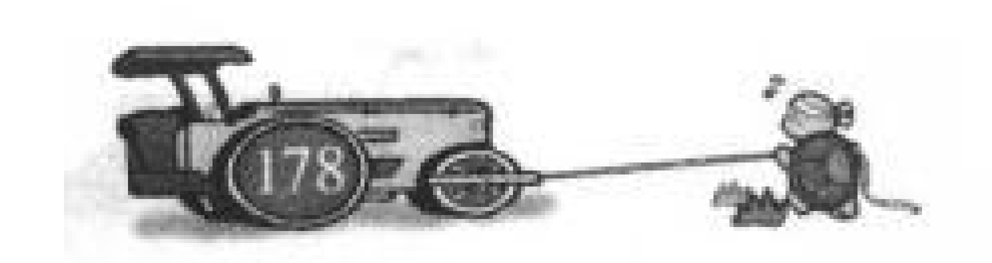
本关大部分的敌人都有武器，且生命值比以往高，数目也较多。但也有不少的机场人员会和Syndicate的人战斗，而且当战斗结束之后，他们还会把他们身上的恢复药或弹药给玩家，所以，帮助他们战斗吧。

Chapter 05 Hot Pursuit - Airport Cargo Hangars

故事简介:

为了追Muto，Konoko打通了往飞机库的路。

本关提示:



开始，见到一个机场工人被一个Syndicate的军人攻击，那个军人手上有武器SML3 Plasma Rifle，把他打倒，把枪拿到手，向前方走，有一个开启第一层的门的控制台，到控制台把门打开。到了屋顶，可以用SML3 Plasma Rifle在远距离把敌人消灭。走到屋顶的尽头，见到有一条可往下走的楼梯，走到下面，在两间建筑物的中间，会见到一个控制台，使用控制台后走向屋顶，上面有一个锁了的门，现在就会开了。见到两个大货仓，过了大货仓，会见到飞机，走到飞机上方，见到一个黄色圆形，走到圆形上就会过关。

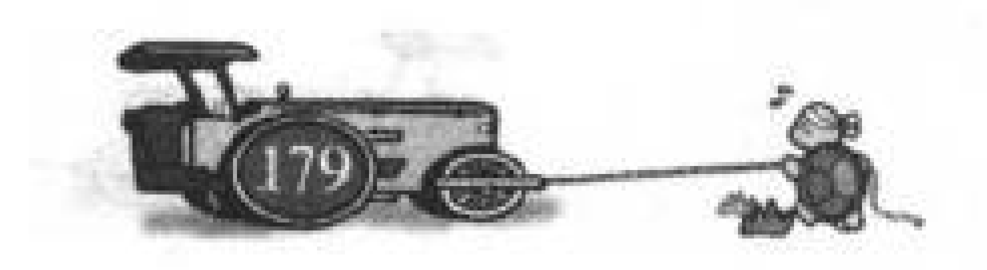
Chapter 06 Counterattack - TCTF Headquarters

故事简介:

Muto知道，Konoko的所有行动是被TCTF的人监视的，所以，他们便向TCTF的总部展开攻击。Konoko立即回到总部帮忙，但Muto的目标不是TCTF的资料，而是另有其人。

本关提示:

由停车场出发，回到TCTF总部主大楼，主大楼中已充满敌人，而且有部分门是上锁的，要在每



一层中的房间找出门锁的控制台，且要向其他人询问情况，其中一个修理工人会给玩家一个道具，是过关的必要工具。到了TCTF总部的屋顶时，要和Barabas战斗，这一次要注意，不要给他的冲击波打飞出大厦，只要利用之前的战术就可以取胜。

Chapter 07 A Friend In Need - Atmospheric Conversion Center

故事简介:

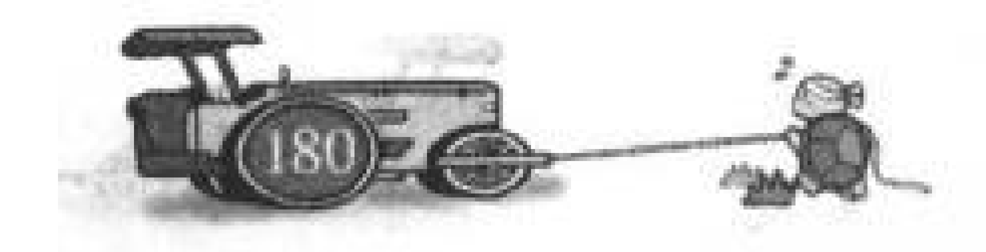
Shinatama被Syndicate捉走了，为了救回朋友，Konoko决定一个人前去救援。

本关提示:

要留意不要从高处摔下，一掉下去游戏就结束了。所以，战斗时要小心。到了外面有一条光柱的房间内，发现一个可关闭光柱上能量的控制台，把光柱上的能量关上，再打破玻璃，走到光柱上，这样，就可以来到对面。在见到第二条光柱时，会见到在左面有一个平台，走到那个平台上，直行没有路。

Chapter 08 An Innocent Life - Atmospheric Conversion Center

故事简介:



终于到了 Shinatama 的所在地。有意外的事件发生。

本关提示:

过了两个机房，会在前方左边找到Shinatama， Shinatama讲了一些有关Konoko的事，因此，Griffin决定毁灭Shinatama，于是，开启了Shinatama的自爆装置。要在30秒内走到上面的房间，上了楼梯就会在右面见到门。

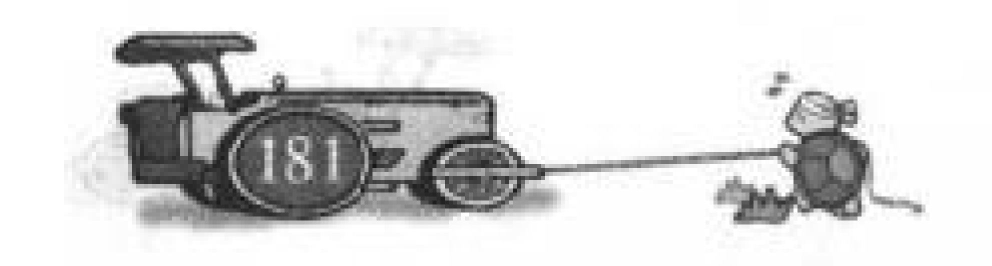
Chapter 09
Truth And Consequences - Regional State Building

故事简介:

由于上次的事件 Konoko 成为了通缉犯，但 Konoko 依然想知道她的身世资料，于是，她前住 Regional State Building。

本关提示:

本关比较繁琐，要在每一层找出另一层的门锁，还要走上走下，上到最高层的屋顶时，又要走回第一层，走到地下室，由地下室走到建筑物另一面。注意，这里的红外线探测器很多。





Chapter 10
Cat and Mouse - Rooftops

故事简介:

在 Regional State Building 见到了的黑色忍者，他拿了 Konoko 的资料，为了找出这些秘密，Konoko 展开了屋顶追逐战。

本关提示:

由于是在屋顶上，所以，由屋顶跳到另一个屋顶的情况很多，要善于利用回转跳跃来帮助自己。和最后的黑色忍者对决时，他会使用 Teleport 来回避攻击，也会使出必杀技和隐形，但当他使用 Teleport时，会有空档时间，可利用这个机会攻击他。

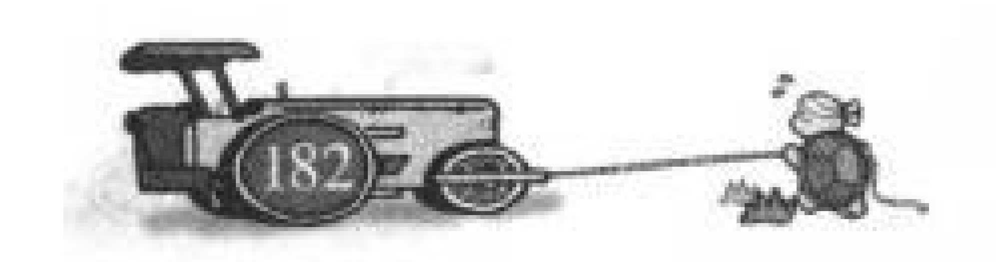
Chapter 11 Dream
Diver - Dr. Hasegawr′s Lab

故事简介:

拿回了光碟的 Konoko，来到父亲的研究室，看完那张光碟后，Muto 突然在研究室出现。

本关提示:

一开始，要对付 Muto，把他打败之后，见到 Shinatama，他叫Konoko跟随她。向左面的路走，



会来到一个房间，里面有两个隐形敌人，击倒他们后，由房中右面的门离开。本关最后要面对的是Konoko自己，她的攻击招式和玩家的一样。

Chapter 12 Sins of the Father - TCTF Science Prison #112

故事简介:

原来，之前见到的都是梦，Konoko想知道自己更多的东西，于是，到TCTF的科学家监狱找Kerr来问个究竟。

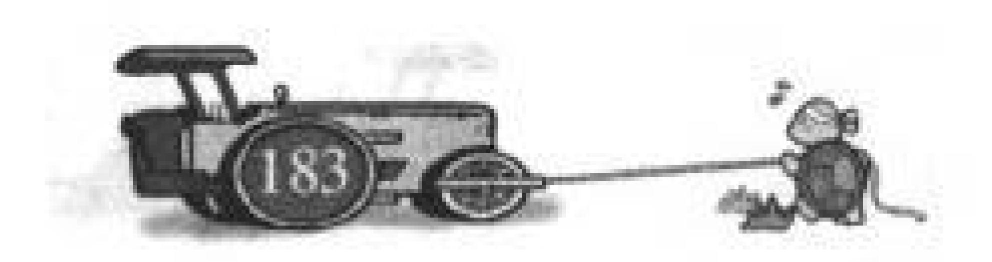
本关提示:

开始，要面对一排红外线探测器，而且这里的炮台威力惊人，利用每一排红外线探测器之间的空隙，过了探测器阵，需要打开门锁，到控制台。见到Kerr，他会叫 Konoko到他的实验室，实验室的门锁就在见到Kerr的房间内。

Chapter 13 Phoenix Rising - TCTF Headquarters

故事简介:

Konoko知道自己的身世后，决定回TCTF的总部找Griffin，见到Griffin时，他竟然逃走，为



了追他，Konoko又要深入总部内。

本关提示:

这一关的敌人比以往多，被围攻的情况经常出现，另外，每一层中都有一个门锁的控制台，要记得打开它们。最后，见到Shinatama，Griffin把她改造成Deadly Brain 一样的电脑，对付Shinatama的方法和对付Deadly Brain一样，但Shinatama的红外线探测器比Deadly Brain多，这点要小心。打败Shinatama之后，玩家可选择杀或者不杀 Griffin。这将影响在最后出现的头目。

Chapter 14 Dawn of the Chrysalis - Syndicate mountain Compound

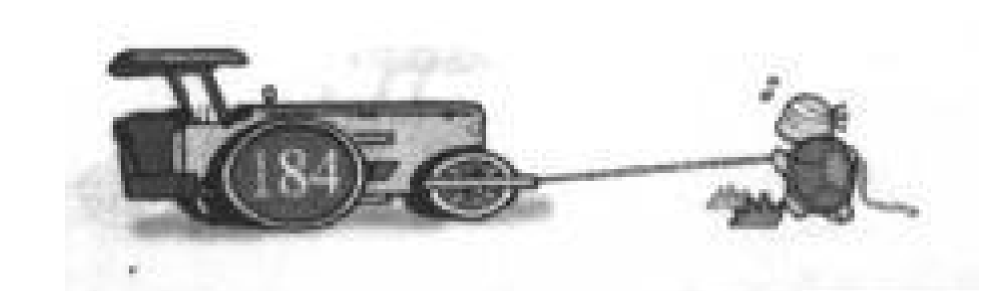
故事简介:

Konoko来到Syndicate的基地内，要和Muto来一个了断，最后一战。

本关提示:

一开始，会得到一个隐形的道具，可以避开在基地门口的敌人，成功走到基地内即可。之后，按平时的方式去玩，即见控制台就按，直到见到头目。

没有杀Griffin的情况: 如果在之前的一关没



有杀Griffin，Griffin会在Konoko和Muto最后决战时出现。杀死Griffin的情况：如果在之前的一关杀了Griffin，和Muto对决时，Muto就会变成怪物，当他的身体发光时，Muto是刀枪不入的，而且他的力量十分强，只有在他没有发光时攻击他，才可以把他击倒。

